AMIGA NEWS

AmigaNews

L'ORDINATEUR CREATIF

Blizzard 1220/4
plus vite qu'un A4000/030 !

Tests

Blizzard - Caligari 24
Personal Animation Recorder (PAR)
Anim Workshop 2
QuarterBack 6 et QB Tools Deluxe
BitMap Editor

Spécial

Coloriage des images de Mandelbrot
Dessin de patrons avec Art Expression
Les polices: la loi du désordre
Utilisation de fichiers EPSF

Et en plus

Test de sélection couleur avec ProPage
Nos rubriques pour débutants, programmeurs, amateurs de DP, Imagine



Mai 1994 n° 68
Suisse 9.8 FS
Belgique 225FB, Canada $7

Caligari 24

l'Amiga *surmultiplié*



OVERDRIVE 170 Mo : 2 190 FTTC
OVERDRIVE 250 Mo : 2 490 FTTC

OVERDRIVE

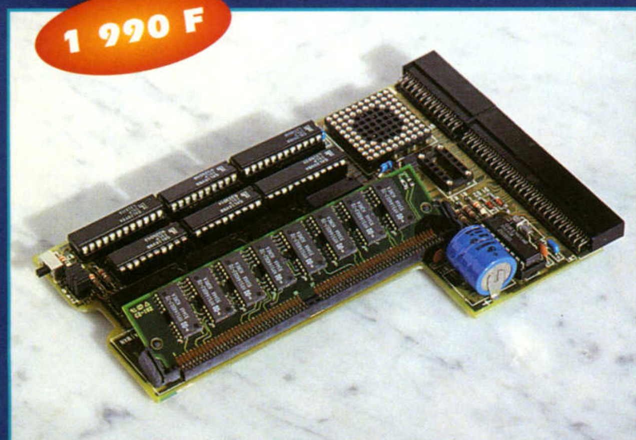
Le premier disque dur PCMCIA 3,5" pour AMIGA
L'Overdrive donne enfin accès à des capacités de stockage de masse à prix abordable. Il est 100 % compatible avec d'autres unités de disques internes ou externes et transforme le Workbench 3.00 en un environnement de travail complet et convivial. Avec des taux de transferts supérieurs à 2 Mo/seconde, l'Overdrive est jusqu'à 10 fois plus rapide que certains disques durs internes. De plus, son design a été élégamment conçu dans la ligne de l'A1200 et préserve la garantie du constructeur. Il est livré installé prêt à l'emploi avec une disquette d'installation et de configuration et un manuel en français.
"Le disque IDE le plus rapide jamais testé."
"Un des produits hardware les plus innovants jusque-là pour l'A1200."
(test CU Amiga d'octobre 1993)



Overdrive CD : 2 490 FTTC

OVERDRIVE CD

Le premier lecteur CD-ROM PCMCIA AMIGA
L'Overdrive CD permet enfin à l'Amiga d'exploiter l'immense logithèque existante sur CD-ROM : la plupart des jeux CDTV et CD-32, les collections de programmes du domaine public, d'images, de polices de caractères et de dessins pour la PAO, mais également les CD-ROM PC, Macintosh et les CD Audio. L'Overdrive CD existe en deux versions : en version autonome sur le port PCMCIA et en version connectable au contrôleur de disque dur Overdrive, ce qui permet d'utiliser en même temps un disque dur et un CD-ROM sur le port PCMCIA de votre Amiga.



AMEM-32/4 avec 4 Mo de mémoire : 1 990 FTTC
Avec option FPU à 20 Mhz : 2 490 FTTC

AMEM-32

Carte multi-fonctions pour AMIGA 1200
L'AMEM-32 est à la fois une carte d'extension mémoire évolutive, une carte accélératrice grâce à son support pour coprocesseur FPU 68881 ou 68882 et une carte horloge sauvegardée temps réel. Elle est configurable en 1, 2, 4 ou 8 Mo grâce à ses extensions mémoire 32 bits standards et plus rapides grâce à sa RAM "Zero Wait State" sans état d'attente. Dotée d'un interrupteur de compatibilité avec les périphériques PCMCIA, l'AMEM-32 ne pose pas de problème d'utilisation du port PCMCIA.

Produits disponibles chez :

POWER informatique
06000 Nice
Tél : 93 88 00 86
INFOLOGS
13005 Marseille
Tél : 91 47 01 79
AXE informatique
13006 Marseille
Tél : 91 48 40 55
AXE loisirs
13006 Marseille
Tél : 91 55 61 58
GB MICRO
21000 Dijon
Tél : 80 49 99 34
JANAL
26000 Valence
Tél : 75 55 43 16
INFONIX
31000 Toulouse
Tél : 61 41 26 09
MICRO-C
35000 Rennes
Tél : 99 63 71 11
MEGA Informatique
42000 Saint-Etienne
Tél : 77 33 35 56
INFOLOR
54000 Nancy
Tél : 83 32 43 44
BAB MICRO
64100 Bayonne
Tél : 59 59 41 90
GELAIN
69006 Lyon
Tél : 78 52 77 62
CUDA
75009 Paris
Tél : 46 46 47 60
AMIE
75011 Paris
Tél : 43 57 48 20
PHASE
75014 Paris
Tél : 45 45 73 00
FUNWARE
75015 Paris
Tél : 40 47 89 72
SEREL
78440 Issou
Tél : 30 42 77 77
POINT IMAGE
83200 Toulon
Tél : 94 22 21 89
MAXSYS
95300 Pontoise
Tél : 30 38 95 00



ARCHOS
99, rue d'Amblainvilliers
91370 Verrières-Le-Buisson
Tél : (33 1) 60 13 90 49
Fax : (33 1) 60 13 99 18

SOMMAIRE



AmigaNews est édité et publié par
NewsEdition, SARL au capital de 2000F
12 Rue Barrière, 31200 TOULOUSE
TEL : 61-47-25-67 FAX : 61-47-25-69

Directeur de la Publication:
Bruce Lepper

Assistants de rédaction: Nicole Saunier, Michel Castel, Bruno Parcellier

Publicité et comptabilité:
Esmeralda Gimeno

Ont participé à ce numéro:
Philippe Agnisola, Fred Barachant, Denis Bernard, Gilles Bihan, Dominique Bonin, Jean Pierre Bonnebouche, Alain Bourgery, Serge Brackman, Thierry Colin, David Coronat, Gérard Deleuze, Frédéric Delacroix, Marcel Duruflé, Laurent Faillie, JLuc Faubert, P-Chan, Stéphane Revillard, Gilles Soulet, Sébastien Licht, Malika, Jac Pourtant, Charles Vassallo

Si vous avez des difficultés pour trouver AmigaNews en kiosque, téléphonez à notre agence de marketing presse, Distri Media (Mr Vernhes) à Toulouse, pour connaître les points de vente les plus proches (Tél: 61.15.15.30)

Associés: Rod Craig et Bruce Lepper
Flashage: Compo-Toulouse, tél 61-57-44-66. Photogravure: TEC, 14 allée François Verdier, 31000 Toulouse, tél 61 63 95 05, FAX 61 99 05 32. Imprimerie: Douladoure BP 41 chemin des Arènes 31132 Balma Cedex, tél: 61 24 40 05, fax: 61 24 44 48. Tirage: 26000 exemplaires. Ce journal est édité et mis en page sur Amiga avec le logiciel *Professional Page*

Editorial

La disparition soudaine de la société Commodore France fait sans doute partie d'une procédure de nettoyage financier au niveau international, procédure entreprise depuis quelques mois par les dirigeants de Commodore Business Machines (CBM).

Nous n'allons pas pleurer la disparition d'une société dont les dirigeants, même les plus récents, ont fait des efforts ridicules mais sérieux pour entraver la liberté d'expression de ce journal.

Quels seront les effets négatifs de cette disparition pour l'utilisateur? Peut-être moins nombreux que l'on pourrait le supposer. Il était impossible pour un utilisateur en difficulté de se renseigner en téléphonant chez Commodore France, et même les professionnels (revendeurs et développeurs) se retrouvaient face à une activité très limitée, malgré les efforts courageux du service technique Amiga. Depuis quelques années Commodore France était devenue une boîte à vendre des ordinateurs compatibles...

Il est rassurant de voir que la société de remplacement s'appelle *Amiga Computerexport France* et que son en-tête ne comporte nullement le mot Commodore, juste un grand AMIGA.

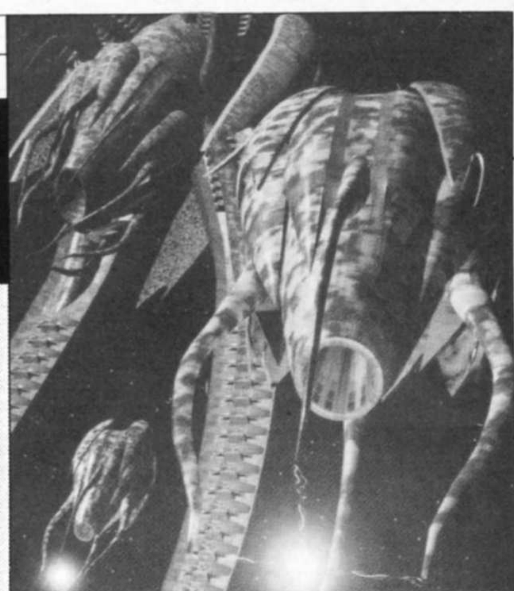
Enfin, nous avons beaucoup aimé le commentaire de Jim Drew de Utilities Unlimited concernant les rumeurs que CBM pouvait être achetée par une autre société: "Avec notre chance habituelle, dit-il, Commodore sera rachetée par Commodore."

NOTRE COUVERTURE

Cette image, inspirée du film que tout le monde (Ed: *sauf Ed:*) aura reconnu, est une image de démo du logiciel Caligari 24 testé dans ce numéro.

INDEX DES ANNONCEURS

LightWave 3D arrive, suivi par le Toaster !



CIS nous informe que le logiciel Lightwave 3D, jusque là vendu exclusivement avec le package Video Toaster aux normes NTSC aux USA, sera bientôt disponible en version PAL pour l'Europe.

De plus, suite à une visite à Pessac le mois dernier par deux répresentants de Newtek, Franck Lafage de CIS nous signale qu'il paraît presque certain qu'une nouvelle génération multi-standard du Vidéo Toaster de Newtek sera développée simultanément pour les Etats Unis (NTSC) et l'Europe (PAL).

LightWave fait des vagues

Le logiciel Lightwave3D s'est taillé une bonne réputation aux Etats Unis depuis la sortie du Toaster. Pour se faire une idée de ses capacités il suffit de visionner le vidéo cassette (actuellement disponible en France) du film Babylon 5, dans lequel la plupart des décors en image de synthèse, y compris les vaisseaux spatiaux, étaient créés à l'aide de Lightwave3D. Philippe Berard du Club Amiga Télécom-Paris a raconté l'expérience Amiga-Babylon 5 dans notre numéro 56 d'Avril 1993.

Lightwave 3D sera vendu en France à un prix avoisinnant 6000F, et sera francisé par CIS. Il nécessite un minimum de 2Mo CHIP RAM et 8Mo FAST RAM et un gros disque dur (il sera livré sur 20 disquettes). Il inclura des drivers pour la majorité des cartes 24-bits, y compris EGS, Vision 24, Picasso, Retina et bien sûr pour le chipset AGA des derniers Amiga. CIS le présente comme logiciel de choix pour accompagner son produit **Personal Animation Recorder** (voir "premier contact avec le PAR" sur la page 16). La date de disponibilité n'a pas été fixée, mais pourrait être courant juin.

Et LightRave dans tout ça?

A la fin de l'année dernière la société **Warm & Fuzzy Logic** de Richmond, Virginia, a commencé a vendre **LightRave**, un dongle (bloc électronique) pour le port série permettant d'utiliser LightWave sans la présence d'une carte Vidéo Toaster. Et comme LightWave était normalement distribué seulement dans l'empaquetage du Toaster, on peut se demander comment les possesseurs de LightRave vont se procurer LightWave, sinon par piratage.

Newtek vient de trancher dans l'affaire: pour la société Topekan, LightRave est du piratage et Newtek attaquera en justice Warm & Fuzzy Logic. Selon Newtek, tous les utilisateurs de LightRave sont des pirates!

Un Toaster PAL

Si l'Amiga existe toujours aux Etats Unis en tant que machine professionnelle le crédit est en grande partie dû au produit Video Toaster de Newtek. C'est un véritable ordinateur vidéo sur une carte, capable de basculer entre plusieurs sources de signal tout en traitant l'image avec presque 300 effets en temps réel. Il comporte un genlock, frame grabber, digitaliseur, un mode alpha channel, un générateur de caractères compatible Postscript... Tout ceci en qualité broadcast NTSC composite totalement inutilisable en Europe.

La grande nouveauté est que pour la première fois Newtek parle d'un Video Toaster entièrement redessiné travaillant en interne en composant et permettant des sorties RGB, Y/C, Composite et Béta. De ce fait les problèmes NTSC/PAL disparaitront. La date provisoire de sortie de ce Toaster nouvelle génération est le deuxième trimestre de l'année prochaine.

Le Screamer?

CIS nous informe que le projet Screamer de Newtek, une sorte d'engin de traitement super-rapide avec quatre processeurs RISC à 150MHz pour le calcul final d'images 3D en provenance du Toaster, n'existe plus. A sa place se trouve le ScreamerNet, qui permettra de calculer les images Lightwave 3D sur plusieurs machines esclaves, par exemple des DEC Alpha à 150MHz ou des PC-Pentium sous Windows NT. Ce logiciel nécessite une installation en réseau Ethernet. De quoi faire plaisir aux amigaïstes qui rêvent de se créer un petit parc de PC-esclaves!

Avancée nous annonce que la carte Excalibur n'existe plus, pour cause de manque de disponibilité d'un de ses composants.

Avancée attend la carte Warp Engine de MacroSystems, qui promet un gain important en temps d'accès mémoire sur Amiga 4000.

Au Revoir Commodore France, Bonjour Amiga Computerexport France

Commodore France, suite à une décision prise par son conseil d'administration, n'existe plus en tant qu'entreprise depuis le 18 avril, peu après avoir annoncé la cessation de paiements le 14 avril.

La continuité dans la distribution des produits Amiga sera assurée par une nouvelle structure, Amiga Computerexport France GmbH, qui a son siège principal à Francfort et qui aura bientôt une succursale à Paris.

Commodore France se trouve actuellement en procédure de liquidation judiciaire, conséquence de la cessation de paiements. Quand une entreprise annonce la cessation de paiements, c'est parce qu'elle ne peut plus honorer ses dettes. La liquidation judiciaire en est la suite logique: on liquide (vend) l'actif (les avoirs) de l'entreprise en question pour combler le passif (rembourser les dettes).

Commodore France va certainement disparaître complètement, vers la mi-mai, délai nécessaire à sa liquidation pour être remplacée par la nouvelle structure. En effet, Commodore Allemagne, qui a été désignée pour gérer ce processus, a semble-t-il préféré ne pas sauver Commodore France.

Nous publions ci-dessous le contenu d'un Fax qui a été envoyé à certains distributeurs en France et qui est la seule annonce officielle de Commodore à ce jour. En fait, comme vous pouvezr le constater, il ne s'agit pas d'une annonce de Commodore, même si l'adresse est cellei de Commodore-Allemagne:

"Amiga Computerexport France GMBH, Lyoner Straße 38, D-60528 Frankfurt a/Main, Case postale 71 02 51 (NPA D 60492), Telephone (49) 69 66 38

333, Telefax (49) 69 66 38 444

Francfort, le 15 avril 1994
Monsieur,

Suite à une restructuration commencée en 1993 des activités de distribution de la société AMIGA en Europe, Amiga Computerexport France GMBH (SARL) reprend la distribution des produits Amiga en France.

Récemment fondée, Amiga Computerexport France GMBH a son siège principal à Francfort et va ouvrir sous peu une succursale à Paris.

La nouvelle société sera dirigée par Monsieur Alwin Stumpf. Nous vous communiquerons prochainement des informations sur notre activité en France. Entre-temps, vous pouvez nous joindre à Francfort par téléphone au (49) 69 66 38 333 et par Fax au (49) 69 66 38 444.

Notre préoccupation est de vous livrer nos produits rapidement et sans problème et nous comptons sur votre soutien lors du départ de notre activité.

Veuillez agréer, Messieurs, nos meilleures salutations.
Alwin Stumpf'

On remarque que durant toute la lettre, le mot Commodore n'est pas évoqué une seule fois. Alwin Stumpf est le PDG de Commodore Allemagne, et la France est désormais administrée par Commodore Allemagne. Ce qui se passe actuellement était prévu de longue date et a été minutieusement préparé. Lla continuité de la distribution des produits Amiga en France est apparemment assurée.

Stumpf: 'Une bonne chose pour l'Amiga en France'

Nous avons téléphoné à Monsieur Stumpf,qui nous a expliqué que la raison principale de la liquidation de Commodore France était dûe au fait que la chute du chiffre d'affaires consécutive à l'arrêt de l'activité PC a été fatale. La structure de Commodore France, déficitaire et trop centrée sur le marché PC, ne correspondait plus à la nouvelle orientation choisie par Commodore international: 100 % Amiga.

La création de la nouvelle filiale française est en cours, mais une date officielle de démarrage n'a pas été donnée. Amiga Computerexport France GmbH sera sise à Paris ou en région parisienne. Plus légère et entièrement orientée vers le marché Amiga, la nouvelle structure mise en place est selon M. Stumpf une bonne chose pour l'Amiga en France. La continuité dans la distribution des produits sera assurée et les nouveaux produits comme l'Amiga 4000T et le lecteur CD ROM pour 1200 seront également disponibles bientôt.

Gilles Bourdin

Quatre 68060 dans un A4000?

Nous vous avions déjà parlé le mois dernier de la carte accélératrice 68060 que Utilities Unlimited (Emplant) développe en ce moment pour l'Amiga 3000, 4000 et modèles Tower. Nous avons eu quelques informations de source directe, selon lesquelles le prix de vente devrait se situer en dessous de la barre des 1000 USD. Enfin, cette carte permettrait l'utilisation de jusqu'à quatre processeurs 68060 en parallèle. Un nouveau set patch écrit par Utilities Unlimited permettrait de gérer les quatre processeurs en mode multiprocesseur de façon transparente pour le système.

Jim Drew, PDG de cette société, a fait une annonce publique concernant Commodore :

Je sais que pas mal de sociétés louchent en ce moment sur Commodore. J'essaie de me tenir au courant de ce qui se passe (du style chaque demi-heure). Quel que soit l'éventuel repreneur (avec notre chance habituelle, Commodore sera rachetée par Commodore), ils devront compter sur mon harcèlement pour que Emplant (ou au moins ses circuits) soit dans la machina A5000, prévue pour être présentée en automne.

Motorola fait en ce moment de la publicité pour le 68060 (les pubs disent que ce processeur est plus rapide que le Power PC). J'espère que les développeurs vont recevoir les premiers prototypes ce mois-ci, avec une production en masse démarrant peu après. Je veux maintenir le prix de la carte en dessous de 1000 USD avec un processeur 68060 (on peut en mettre jusqu'à 4).

Ethernet Hydra et scanners Migraph chez Someware

Someware est depuis peu distributeur de Hydra System en France. La carte Ethernet Zorro 2 compatible avec la feue A2065 de Commodore est proposée à 2290 F HT. Someware propose de fournir et d'installer Envoy (réseau d'Amiga), AS225 (TCP/IP pour Amiga, mise en réseau d'Amiga, Unix, MSDOS, VMS...) ainsi que DEC-net (insertion d'un Amiga dans un réseau de Vax).

Someware vient de devenir représentant exclusif des produits Migraph. Sont proposés: les scanners ColorBurst (cf test ANews 61), MS1200 et MS2400. **Migraph OCR** (Optical Character Recognition) est un logiciel de reconnaissance optique de caractères pour Amiga permettant de convertir un texte numérisé en un fichier ascii. *(Someware, 27 rue Gabriel Péri, 59186 ANOR, tél 27 59 62 57, fax 27 59 52 06)*

Carte DSP de Xanadu

Xanadu annonce la Dsp56, une carte de traitement de signal numérique pour A2000, A3000 et A4000 munie de deux processeurs de signal Motorola DSP 56001 à 27Mhz.

Elle accepte deux entrées analogiques faible bruit par l'intermédiaire du POD d'acquisition 16 bits de Xanadu et fournit deux sorties analogiques de haute qualité. La fréquence d'échantillonage est paramétrable de 8 à 50 KHz, donnant accès aux valeurs standard en traitement numérique du son (8, 24, 32, 44.1 et 48KHz). La carte Dsp56, avec une puissance de calcul de 27mips et une précision de calcul sur 24 ou 48 bits ouvre la voie au traitement de signal temps réel (filtrage et égalisation, synthèse de signaux...) en soulageant l'unité centrale de toutes les tâches de calcul pour limiter son travail aux seules opérations de gestion de disque. Elle supporte le logiciel de montage virtuel d'échantillons sonores quatre pistes ADC16. *(Xanadu SARL, 13 rue Ernest Renan, 94200 Ivry sur Seine, tél (1) 49 60 06 66, fax (1) 46 72 85 80)*

CDROM PCMCIA

Archos propose le premier lecteur CDROM PCMCIA pour Amiga: l'Overdrive CD. On peut ainsi avoir accès à la logithèque de la plupart des jeux pour le CDTV et pour le CD32, ainsi que les collections de programmes du domaine public (images, fontes, clip arts). On peut aussi lire les CDROM PC et Mac ainsi que les CD audio. L'Overdrive CD existe en deux versions: la première est autonome sur le port PCMCIA et la seconde permet d'utiliser en même temps un disque dur Overdrive et l'Overdrive CD. Son prix: 2490 Francs TTC. *(Archos, 99 rue d'Amblainvilliers, 91370 Verrières, tél 60 13 90 49 fax 60 13 99 18)*

Arrivée de l'Amiga 4000/040/LC

Un nouvelau Amiga 4000, le 40/LC, est disponible depuis peu. Son prix est de 10990FHT avec processeur 68LC040 à 25Mhz, 2Mo de mémoire CHIP et 4Mo de mémoire FAST mais sans disque dur. Le 68LC040 est la version avec MMU mais sans FPU (unité de calcul en virgule flottante). Un "vrai" 68040 est installable sur cette machine si l'utilisateur en a besoin ultérieurement.

L'Amiga 4000/30 est au prix de 6823FHT sans disque dur, sans mémoire FAST et avec 2Mo de mémoire CHIP.

Le moniteur 1942 de Commodore n'est plus en production. La société EDI propose un moniteur 14 pouces multisync, le Microvitec AutoScan 1438, au prix de 3590F. Ce moniteur permet d'utiliser toutes les résolutions de l'Amiga (fréquences horizontales 15-38KHz).

A l'European Computer Trade Show à Londres David Pleasance de Commodore GB a confirmé que l'Amiga 1200 ne peut pas accepter la module MPEG. Il a annoncé qu'il y a 80 titres sur le catalog software du CD32, et que Commodore va instaurer un système de Seal of Approval.

Transformer votre CD32 en 1200 avec le SX1

Le module d'extension SX1 de Paravision (nouveau propriétaire de MicroBotics) sera probablement en vente chez EDI courant Mai au prix de 1390F pour le modèle de base. Le but de ce module est de transformer la CD32 en un "quasi" A1200.

En attendant son arrivée, voici une liste de ses caractéristiques fournie par Paravision:

- Connecteur série DB9 (différent de celui de l'A1200) compatible IBM AT.
- Connecteur parallèle DB25, compatible A1200.
- Connecteur vidéo DB23, compatible avec le port RVB de l'A1200, pas de 5V présent sur le connecteur.
- Connecteur lecteur de disquette DB23 compatible A1200.
- Connecteur disque dur IDE. 1 connecteur 44 broches (2mm) interne compatible A1200, et 2 connecteurs DB37 externes. Le connecteur externe est une nouveauté. Paravision l'a implémenté pour une part à la demande de ses distributeurs et revendeurs qui peuvent ainsi connecter leur propres disques durs externes. Mais la raison principale est liée à l'utilisation de disques durs amovibles. Un fichier de données MPEG audio ou vidéo peut être de très grande taille, par exemple un fichier MPEG de 20 minutes pour une présentation sur CD32.
- Connecteur clavier style AT-101. C'est un connecteur Din 5 broches vers le côté droit de la CD32, conçu de manière à ce que l'on puisse connecter un clavier AT-101 sur le SX1. Avec un circuit "Traducteur de clavier" installé (option) un protocole bi-directionnel de conversion entre le CD32 et le clavier AT-101 s'installe. Il ne faut pas utiliser de clavier Amiga quand le microprocesseur Traducteur de clavier est installé.
- Connecteur audio d'entrée: connecteur mini-Din 6 broches du type de celui installé sur le côté droit de la CD32. Ce connecteur permet d'ajouter une unité de Karaoké (microphone et module de commande). Cette entrée externe permettra à un troisième flux audio d'être mixé avec une sortie audio Amiga et la sortie CD audio. Ce n'est pas une entrée de digitalisation CD32/Amiga. On peut si on le désire ajouter un câble avec deux fiches RCA à l'une extrémité et la mini-Din à l'autre. Cela permettra aux utilisateurs de faire rentrer leur propre flux audio dans le flux audio sortant de la CD32. Attention, une connectique impropre peut endommager les circuits audio de la CD32.
- Connecteur de mémoire SIMM (option). Un seul connecteur 72 broches, sur lequel on peut installer un SIMM de 1,2,4 ou 8Mo (80ns ou plus rapide). Si le module MPEG est présent la mémoire allouée est limitée à 1,2 ou 4Mo du fait de la configuration du module MPEG.
- Passthrough (traverseur) MPEG qui permet d'installer le module FMV de Commodore.
- Installation de disque dur interne. Il est possible d'installer un seul disque dur 2.5" à l'intérieur du boîtier.
- Dimensions: profondeur (à l'arrière de la CD32) 17,15 cm par 14,75cm de large (proche de celle du port connecteur de la CD32). Hauteur légèrement inférieure à celle de la CD32.
- Alimentation: une CD32 avec un SX1 de base n'aura pas besoin de plus de puissance. Mais si vous ajoutez un deuxième périphérique il est impératif d'utiliser une alimentation supplémentaire.
- Parnet, le logiciel de communication Amiga-Amiga, sera ajouté par Paravision le plus vite possible sur disquette avec un adaptateur parallèle et un câble.
- Prix de base: 1390F. SX1 avec traducteur de clavier: 1590F, avec traducteur de clavier et support mémoire non-peuplée: 1990F, clavier noir avec touches Amiga: 540F.



Meilleurs voeux à Eric Delord, Sysop du BBS Ramses et Ghislaine Airoldi, embarqués le 9 avril, destination bonheur.

Mettez le Turbo-CD

par Gilles Bihan

Une visite organisée par Mr Dumas (société EDI) auprès de la société Eureka implantée près de Maastricht (Holland) nous a permis de découvrir deux produits ayant pour point commun l'utilisation des lecteurs CD.

Le premier outil, ***Photo Lite CD***, est un "soft-device" offrant la possibilité de lire des CD Photo de Kodak et d'en convertir les fichiers graphiques. Présenté en version 'lite', ce soft est avant tout un afficheur d'images simplifié ayant pour fonction principale de lire des fichiers, de les traduire, et ensuite de leur donner une équivalence à l'écran.

Photo Lite CD

La conversion graphique est des plus délicates, car il faut adapter le standard Kodak à ce que l'Amiga est capable de restituer. Une petite difficulté que la société Eureka, entraînée par son jeune manager Frank Hoen, a su habilement contourner en créant des algorithmes de restitution très simples. Certains pourront dire qu'il existe déjà sur Amiga des utilitaires (notamment dans le domaine public) qui opèrent une conversion des photos Kodak vers des formats plus recherchés sur Amiga. Il est vrai que Photo Lite CD fait une transcription d'un format à un autre, mais il va aussi plus loin en permettant un accès direct à la lecture des CD, évitant par là-même une

fastidieuse manipulation via un Macintosh par exemple. Ce petit plus justifie le prix de 490 Francs, annoncé par son distributeur en France. Cependant cet outil se cantonne à une fonction unique de lecture, car une version 'pro' verra prochainement le jour et offrira les possibilités plus accrues (sauvegarde, conversion, et certains traitements graphiques). N'importe quel lecteur CD Amiga pourra convenir, y compris le CD32, comme auxiliaire de l'Amiga grâce au second produit qui nous a été donné de voir.

Communicator
HAM8 sur votre A2000 grâce à votre CD32

Cette interface dynamique permet de relier une console CD32 à n'importe quel modèle d'Amiga. L'idée de base est simple: asservir au plus juste la console afin d'en tirer le maximum de bénéfices. A ce petit jeu là, le Communicator est impressionnant. Présenté en version de développement, cet outil dérive toutes les fonctions de contrôle au profit de l'Amiga-maître. On peut ainsi s'amuser à sélectionner un morceau sur un CD audio, ou encore se repasser une plage spécifique d'un CD Vidéo FMV à partir d'un Amiga 4000. Les échanges inter-machine se font à la vitesse de 115200 bauds environ, avec une sécurité de transfert absolue, grâce à un gestionnaire de correction d'erreurs. Un module EX pour Scala existe et permet de contrôler l'accès précis au media (CD), qu'il soit audio ou vidéo.

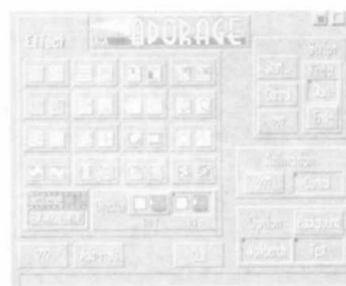
Le CD 32 équipé d'une carte MPEG devient alors un véritable lecteur asservi de CD full-motion video, donnant à des applications vidéo interactives un formidable tremplin. Imaginons une borne inter-active faisant un appel précis à un extrait de film à la suite d'une cascade d'événements. L'interface libère le port d'extension de la CD 32, occupant la prise clavier, afin de ne pas empiéter sur les possibilités très limitées d'extension de la console. Pour pallier ce choix technologique, un connecteur clavier est implanté sur le boîtier du Communicator à côté de prises MIDI IN/OUT et THRU.

En effet, un bonus hard nous est offert. Pour le prix de l'ensemble, on va pouvoir commander des instruments à la norme MIDI, et cela indifféremment à partir du CD 32 ou de l'Amiga. Un plus appréciable, qui va dans le sens du multimédia, car on pourra aussi s'associer les performances d'instruments de musique. Le boîtier présenté n'est pas simplement un vulgaire câble série, mais aussi un relai multimédia offrant à l'Amiga l'accès à toutes formes de données, vidéo ou sonores, de la meilleure qualité envisageable. On pourra même s'en servir pour bénéficier des possibilités AGA de la console à partir d'Amiga 500 ou 2000 ignorant jusqu'alors les doux plaisirs des images en HAM8.

D'un prix modeste, 1150F, il sera importé et francisé par la société EDI au courant du mois de mai. (EDI, Tél (1) 45-89-32-00)

News Vidéo

JLuc Faubert



Une image d'écran pour vous signaler qu'***Adorage***, le programme de génération d'effets DVE (Digital Video Effects) de Prodad, sera sûrement disponible quand vous lirez ces lignes. Le premier contact est très positif: effets type ADO bien réalisés et personnalisables grâce à l'accès à de nombreux paramètres, rapidité de calcul impressionnante, sauvegarde animation au format SSA (voir article sur Clarissa ANews 66) permettant de jouer enfin les anims haute résolution overscan avec une fluidité inégalée, sauvegarde image/image en IFF, AGA.... Test le mois prochain. Importateur: Vitepro. Prix: 1.150F

MAND2000 est le nom d'un nouveau programme d'exploration d'ensemble de Mandelbrot et Julia (voir Pic2). Arexx, Aga, interface avec ADPRO2.5 pour génération d'animations...Editeur: Cygnus Software prix: 35$

La version 2.0 de Brilliance sera disponible courant juin.(CIS)

Imagine 3.0 disponible quand vous lirez ces lignes ? (cette fois-ci je crois que c'est vrai) (Vitepro)

Le générateur d'applications multimédia MediaPoint est maintenant disponible en version francaise.(Avancée)

Amiga Show en Belgique

par Serge Brackman

Pour la deuxième année, l'amical Amiga Brussels a organisé son "Amiga Show". Au même endroit que l'année précédente, dans la petite ville de Rhôde St Genèse, la foule était au rendez-vous

Un millier de personnes ont parcouru les divers stands ou sont venues participer au concours sur CD 32. Sur l'estrade, Commodore Belgique avait installé une bonne dizaine de ces consoles qui attendaient de pied ferme les joueurs invétérés, qui de par leurs réponses à un petit questionnaire, tentaient de remporter le concours.

Dans la salle, le public trouvait le grand stand de **Digital Précision** (organisateur du show) qui nous proposait toute la gamme Amiga (du 500 au 4000 en passant par les défunts CDTV), ainsi que des centaines de softs et autres périphériques. On pouvait y trouver des lecteurs CD Rom A570 (pour Amiga 500) à 600FF!, ou encore des CDTV (U.C., clavier, lecteur externe, souris et pack jeux) aux environs de 1500F!. Autant vous dire qu'ils ont vite disparu. Le deuxième "Dealer" était **Almathéra**, dont le stand était animé à coup de console CD 32 + FMV sur laquelle passaient des clips vidéo ou des films. Une collection impressionnante de CD était disponible sur place, ainsi que de nombreux softs (anciens ou nouveaux) à des prix 'très sympas'.

Pour la distribution des DP, **FDS** était au rendez-vous, accompagné de **Black Tiger**, distributeur plus connu en Belgique. L'ensemble des DP existant était donc disponible 'sans frais de port' en quelques minutes.

Les associations **A.E.I.C.** et **Art Com Vidéo** présentaient au public les logiciels *Scenery Animator* et *Médiapoint*, grâcieusement prêtés pour l'occasion par C.I.S. et Avancée avec la participation de Softone et Digital Précision pour gonfler les machines. Sur le même stand tournait une Vidéo-Démo de Real 3D.

Et la presse?

AmigaDream proposait ses anciens numéros. De plus, sur le stand, le fanzine *Amiga Storm* était en vente.

Silicone proposait également son catalogue-fanzine et pour finir notre tour de salle, un particulier, N.G.S. présentait le fruit de ses programmations en SAS.C qui séduira les heureux possesseurs des cartes OpalVision, Picasso, Rétina, Frame Machine, les drivers du programme permettant à *Real 3D* d'afficher directement sur ces cartes (disponible chez VitePro).

Le samedi, un représentant de la **FNAC Vidéo** était présent pour expliquer comment faire de la vidéo avec l'ordinateur. Les heureux visiteurs du salon ont pu toucher du doigt l'**A4000T**, le dernier né, ouvert sur l'un de ses flancs, pour nous dévoiler ses entrailles.

Ce petit week-end s'est achevé doucement; l'organisation ayant été tout au long sans reproche, deux concurrents ex-aequo au concours ont emporté chacun une C.D 32.

Video Games à Roubaix

Le premier salon informatique de loisir **Vidéo Games** se tiendra à Roubaix (59) le weekend du 7 et 8 mai (Salle Watremez).

C'est un salon universel (Amiga, Atari, Mac, Nintendo, PC, Sega) sur 1100m2, avec des challenges en duo dos à dos entre consoles. Entrée: 15F

MediaPoint v 127

Activa International annonce une nouvelle version de son logiciel de présentation multimedia. Celle-ci ne compte pas moins de 200 changements et nouveautés. Le but, comme pour Scala, est de rendre le programme chaque fois plus autonome envers les logiciels extérieurs (traitement et composition d'images: *ADPro* et *Brilliance* par exemple).

Dans le module **Page Editor**, parmi les nouveautés sont :

- Quatre ditherings dorénavant disponibles,
- Un antiailasing multi-niveau sera possible avec en plus un mode blur.
- Chaque caractère pourra être souligné d'une couleur différente.
- La fonction "Bar graphics" permettra de réaliser des tableaux.
- Une fonction spécifique pour les genlocks résoudra le problème de la couleur d'incrustation qui est utilisée dans une image.
- Un éditeur de "background" grâce à de petites brosses mises en répétition (plus de 150 disponibles).
- L'interfaçage avec le programme DBase
- Toutes les requêtes tiennent compte directement des modifications (exemple: fonts, couleur, style,...).
- Les pages peuvent être sauvées comme des images IFF
- La fonction de remap de la palette utilise moins de couleurs.
- Dorénavant tous les éléments de la fenêtres sont remapés (images, fonts, souligne, bordure, l'ombre et le font).

Script Editor:

- Couleur rapide """ thumbnails""".
- De nouveau Xapps genlock, Studio16, Toccata et VuePort.
- Sélection rapide des derniers fichiers utilisés,

Player:

- Support de tous les moniteurs
- Les réglages d'overscan réalisés dans le Workbench sont utilisés par le player,
- Les images 24 bits peuvent être prévisualisées sur les machines AGA en 265 couleurs.
- Les boutons interactifs peuvent s'éclairer automatiquement lorsque le pointeur de la souris se trouve dessus.
- De nouveaux effets de transition (Mosaic, BlowUp, RollUp, RollDown et RectRun),.
- Rendu de la page et du texte plus rapide.

D'autres améliorations se trouvent dans les **Xapps Genlock** et **Xapps Studio16:**

La remise à jour sera gratuite pour les acheteurs enregistrés.

Lucas Janin



NEWS & RUMEURS

Cueillis sur les réseaux
par Gilles Soulet

Dans le dernier *Amiga Report*, Robert Niles (l'éditeur) se veut rassurant : d'après ses propres sources, Commodore continuerait à assurer la production des A4000, A1200, CD32, et autres... Les employés sont toujours payés et continuent à travailler normalement, y compris sur les projets de développement du AAA.

Les pires rumeurs circulent actuellement sur l'Internet. La société mère fait l'objet de toutes les attaques à la bourse, et il est question de rachat, de liquidation, de cessation...

Trois sociétés semblent de possibles candidates, du moins à une prise de participation substantielle dans le capital de Commodore: Philips, Sony et Hewlett Packard

Philips, le géant d'Eindoven n'est pas vraiment un partenaire de Commodore: c'est même plutôt un concurrent! Son CDI croise le fer avec la CD-32 pour s'imposer comme console de salon à base de CD intégrant le Full motion vidéo. Plusieurs développeurs Commodore sont partis chez Philips après la fin du projet CDTV. Ils ont aidé à la mise au point du CDI. Ceci n'est sans doute pas suffisant pour créer des liens étroits entre les deux sociétés, et l'échec cuisant de Philips dans la micro ne l'incitera probablement pas à tenter de nouveau l'expérience et à continuer à travailler sur l'Amiga. Bref, Philips ne semble pas une bonne opportunité...

Passons à **Sony.** C'est une très belle société, un géant mondial de l'électronique grand public, qui bénéficie d'une bonne image. Mais c'est un "nain informatique", qui a raté son arrivée sur ce marché, d'abord avec l'échec du MSX (sauf au japon, il est vrai) ensuite avec l'échec des stations UNIX News. Alors pourquoi Sony serait-il intéressé par Commodore? Elémentaire mon cher Watson: Commodore peut apporter à Sony les compétences qui lui font défaut en matière d'informatique grand public. Et Sony, qui est une société qui cultive énormément son image et sa différence (rappelez-vous les batailles entre les standards VHS et BETAMAX) peut être intéressée par l'activité micro de Commodore. N'oublions pas que le Japon est très attardé en matière de micro-informatique, et qu'il n'a pas encore connu la déferlante des PC. Sony pourrait tenter d'introduire l'Amiga au Japon, et en faire un véritable standard national. Son système multitâche, ses capacités graphiques et sonores équivalentes aux consoles, ne manqueraient pas de séduire les consommateurs Japonais, très avides de technologie. Si Sony est intéressé par l'activité micro de Commodore, il doit agir très vite, car les américains se montrent de plus en plus agressifs sur ce marché: Compaq est devenu le premier vendeur de PC au Japon, et les Macintosh sont partout...

Mais peut-être que Sony n'est pas intéressé par les Amiga. N'oublions pas que cette société veut faire son entrée sur le marché du jeu vidéo. Elle travaille même sur un projet de console de jeu. Dans ce cas, la CD-32 peut représenter une très bonne opportunité pour occuper ce marché.

Reste **Hewlett-Packard**. Cette société est actuellement l'une des mieux gérées au monde. Parti d'une simple activité d'instrumentation, HP est devenu le numéro deux mondial de l'informatique, derrière IBM! HP a presque tout réussi, et HP est présent aujourd'hui sur tous les grands segments de ce marché. Il faut dire aussi que cette société est actuellement en pleine mutation. Elle semble s'orienter de plus en plus vers le grand public, par le biais de ses activités micro et imprimantes. Elle fait même de la pub à la télévision, chose pratiquement impensable il y a encore quelques années!

Un événement important s'est produit il y a quelques jours en Californie: HP a pris une participation importante dans le capital d'une jeune société américaine spécialisée dans les écrans plats utilisant la technologie FED (Field Emission Display). Cette technologie risque fort de révolutionner totalement les écrans des ordinateurs et des téléviseurs. Battus par les japonais dans le domaine des écrans à matrice active (sauf IBM, allié à Toshiba dans "Display Technologies") les américains reviennent en force avec de nouvelles technologies qui semblent très prometteuses. Ce rachat peut être le signe avant-coureur que HP veut se positionner sur tous les segments du marché de l'électronique grand public, y compris la fabrication d'écrans FED ou de téléviseurs.

Car d'ici quelques années, nous verrons apparaître une nouvelle génération de téléviseurs. Ils utiliseront des écrans muraux en haute définition, et seront reliés par câble à des super-serveurs multimédias qui diffuseront à la demande des films, des documentaires, des actualités, le tout compressé en MPEG-2. Tout ceci découle directement des "autoroutes de l'information", véritable réseau multimédia géant, dont Bill Clinton s'est fait une priorité. Et comme par hasard, parmi les conseillers de Clinton en matière d'autoroute numérique, on retrouve les PDG de Compaq, Apple, et ... Hewlett Packard!

Les téléviseurs du futur seront plus proches de super-ordinateurs que de simples téléviseurs d'aujourd'hui. Ils utiliseront énormément de composants évolués, et leur puissance de calcul sera supérieure à celle d'une bonne station de travail actuelle. Cela tombe bien, HP est un grand fabricant de composants électroniques, qui fabrique déjà des composants pour plusieurs sociétés, dont Commodore (le Chipset AA)... L'utilisation des téléviseurs du futur demandera des interfaces graphiques conviviales et ergonomiques, utilisant des systèmes d'exploitations dédiés. L'utilisateur aura le choix entre des centaines de chaînes, diffusant chacune à la demande des milliers de programmes. Comment s'y retrouver dans ce dédale de services? Comment choisir son programme? Comment agir directement sur le film en cours (pause, retour rapide, avance rapide, impression d'écran, etc...)? Elémentaire mon cher Watson: grâce à une bonne dose d'Intuition...

Enfin, n'oublions pas que la nouvelle génération d'Amiga utilisera des processeurs HP/PA-RISC, comme ceci vient d'être confirmé par plusieurs sources. Des Amiga équipés de PA-RISC tournent depuis un moment. De plus, Commodore a déjà travaillé avec HP et ce dernier devrait assurer la fabrication du chipset AAA. Ceci a créé des liens étroits entre les deux sociétés.

Bref, tout ceci pour vous dire que HP est pour moi le candidat favori au rachat de Commodore: ce rachat lui permettrait de disposer d'une bonne technologie en matière de console de jeu (le CD-32), de disposer d'une bonne interface graphique et d'un bon système d'exploitation, parfaitement adaptable aux téléviseurs de demain. En rachetant Commodore, HP se ferait une image dans le domaine de la vidéo et de la synthèse, lui permettant de concurrencer Silicon Graphics (qui lui, vient de s'associer à Nintendo).

Gilles Soulet



Carte accélératrice Blizzard 1220/4

A tous les possesseurs d' Amiga 1200 qui souhaitent s'équiper d'une carte accélératrice avec de la memoire sans gros investissement, Advanced Systems & Software propose la BLIZZARD 1220/4 pour environ 2500 francs.

Présentation

L'emballage de la 1220/4 est presque identique à celui des anciennes extensions mémoire BLIZZARD pour A1200 *(boîte en carton noire remplie de mousse pour bien protéger la carte des chocs)*. En ouvrant la boîte je trouve la carte et une documentation de style dépliant. Malheureusement, cette documentation n'est qu'en anglais et en allemand. N'étant que très peu attiré par l'allemand, je décide de jeter un oeil à la documentation en anglais qui est divisée en plusieurs petits chapitres: la mise en place de la carte, l'installation du coprocesseur arithmétique, l'augmentation de la mémoire et divers schémas.

L'installation

La carte s'insère par la trappe ventrale de l'A1200. Son installation est très facile car elle est de taille réduite contrairement à d'autres cartes qui sont un peu plus grandes et rentrent juste dans la trappe. La carte dispose d'un connecteur qui reçoit une extension mémoire 4Mo portant donc la mémoire de cette carte à 8 Mo. Pour l'installation du coprocesseur arithmétique *(PLCC)*, il est possible d'utiliser un 68881 ou 68882 à 14 Mhz ou 28Mhz sans oscillateur. En effet sur la carte se trouve un jumper qu'il suffit de placer sur l'emplacement correspondant à la fréquence de votre coprocesseur. Cependant, il est possible d'utiliser un coprocesseur arithmétique jusqu'à une fréquence de 40 Mhz. Dans le cas ou votre coprocesseur dépasse 28 Mhz vous devrez utiliser un oscillateur. La version testée de la carte comprend un 68EC020 à 28 Mhz, 4 Mo et une horloge sauvegardée par pile.

Le test

Tout d'abord il est bon d'indiquer que la carte fonctionne parfaitement avec un Overdrive, même si celui-ci ne dispose pas du tout dernier contrôleur, ce qui n'est pas le cas de toutes les cartes *(GVP Turbo II, voir Anews n° 67, et AMEM 32)*. Pour avoir une première impression, j'ai comparé ma configuration à un AMIGA 1200 standard.

Mesuré avec SysInfo	A1200 + 1220/4	A1200 standard
Dhrystones	4853	1282
CPU Mips	5.06	1.33
Speed in bytes/s	1,795,506	1,095,309

On remarque que l'utilisation du disque dur *(pour ce test, un Overdrive)* est grandement améliorée, ceci est sensible dès le chargement du Workbench. La documentation annonce qu'avec le doublement de la fréquence d'horloge l'A1200 accélère d'envi ron 300% suivant les opérations qu'il effectue. Pour pouvoir vérifier les dires de la brochure, il me faut comparer cette configuration à un Amiga 1200 standard et à un Amiga rapide et si possible équipé des mêmes chipsets. Immédiatement, je choisis l'A4000/030, puisque ceui-ci dispose du système 3.0, des chipsets AA et d'un processeur 68EC030 à 25 Mhz sans coprocesseur arithmétique. Le test suivant a été réalisé avec AIBB 6.5 et vérifié avec la version 6.1 de ce logiciel *(voir tableau)*. En ce qui concerne la colonne A4000/030, je me suis basé sur le test d'ANews n°65 *(pages 39 et 40)*.

Personnellement, je suis un peu surpris des chiffres entre les A1200+1220/4 et A4000/030. En effet, je ne pensais pas qu'un 68EC020 à 28 Mhz avec son unique cache instruction de 256 octets puisse être plus rapide qu'un 68EC030 à 25 Mhz et ses deux caches de 512 octets *(instructions et data)*. Bien sûr la carte Blizzard dispose d'une fréquence d'horloge légèrement supérieure mais tout de même...

Pour ce qui est de la différence entre l'A1200 standard et l'A1200+1220/4, la différence est beaucoup plus logique: en effet, l'A1200 dispose d'un 68EC 020 à 14Mhz sans mémoire fast tandis que l'A1200 avec la carte blizzard dispose de 4Mo de mémoire fast 32 bit et d'une fréquence d'horloge double.

TEST	A1200 standard	A1200 + 1220/4	A4000/030	
Write Pixel	3742.90	7259.53	6995.73	Pixels/S
Sieve	15.40	6.67	7.15	Secondes
Dhrystone	3239.67	10273.52	8847.68	Dhrystones/S
Sort	22.25	8.33	8.33	Secondes
Matrix	6.53	2.22	2.35	Secondes
Imath	11.14	4.68	5.22	Secondes
MemTest	3.27	11.99	7.83	Mo/S
TGtest	1029.25	1417.17	1412.51	Caractères/S
Emutest	2.54	8.73	6.79	Mhz
nsttest	802067.60	2831025.63	2526059.17	Instructions/S
EllipseTest	13.01	8.14	8.43	Secondes
Line Test	1307.44	1417.94	1420.31	Lignes/S

Utilisation

L'utilisation de l'A1200 équipé de cette carte est un réel plaisir, les accès disque dur sont plus rapide. Ceci est visible à l'ouverture de tiroirs sous *Workbench* et lors de la manipulation de fichiers sous *Directory Opus*. Les logiciels tournent plus vite. Evidemment l'utilisation de logiciels comme *Imagine* ou *VistaPro* nécessiteront l'achat d'un coprocesseur, mais l'affi chage et la manipulation d'images sous *ImageFX* sont grandement améliorés *(en ce qui concerne Adpro, la dernière version de ce logicel nécessite là aussi un coprocesseur pour plusieurs modules)*. Les joueurs ne seront pas déçus non plus, des logiciels comme *WingCommander* gagne énormément en fluidité et rapidité. Idem pour les simulateurs de vols comme *C.A.P.* et *Interceptor*, et en règle général tous les jeux à base de 3D.

Cependant je me suis aperçu que cette carte, en tout cas la version utilisée pour ce test, posait un problème. En effet lorsque j'ai utilisé le menu lors de l'initialisation de l'A1200 *(lors du reset maintenir enfoncé les deux boutons de la souris)* et quel que soit la fonction choisie sur ce menu, je me suis apperçu que les 4 Mo de mon extension avaient disparus une fois arrivé au Workbench. L'utilisation de la fonction addmem *(addmem 200000 600000)* permet de récupérer cette mémoire. Ce problème n'apparait que dans ce cas précis.

Afin d'obtenir des informations et si possible des solutions à ce problème, j'ai contacté les importateurs de ce produit. D'après l'un d'entre eux, cet inconvénient était la cause de l'utilisation d'une ancienne version de la carte avec un Overdrive. De plus ce problème ne serait plus d'actualité avec les versions en vente actuellement de cette carte. Pour ma part j'ai testé la Blizzard 1220/4 avec et sans Overdrive et j'observe que ce problème est présent dans les deux cas.

Eric Tecles

Conclusion

Cette carte accélératrice est proposée dans sa version 4Mo à environ 2500 F ce qui la place comme la moins onéreuse du marché à ce jour. De plus il est possible d'y ajouter 4Mo supplémentaire et un coprocesseur arithmétique. Personnellement je la conseillerai aux possesseurs d'AMIGA 1200 qui se sentent l'âme d'un touche à tout (le jeu, l'utilisation de plusieurs petits programmes simultanément, manipulation d'images...) Elle est disponible chez plusieurs revendeur. Pour ceux qui ont besoin de beaucoup de puissance de calcul, il vaut peut être mieux aquérir sa grande soeur la Blizzard 1230 Turbo (68030/40 Mhz et copro jusqu'à 50 Mhz) ou la GVP Turbo II (voir test Amiga news n° 67) ou mieux encore un A4000/040.

PROMO !

OVERDRIVE

Le premier disque dur 3,5" externe pour AMIGA 1200



Overdrive est un boitier externe qui vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA et qui contient un disque dur 3,5" IDE standard. Vous n'avez donc plus besoin d'ouvrir votre AMIGA et de perdre la **garantie** pour installer un disque dur. Plus fiable et beaucoup plus performant qu'un disque dur 2,5" interne, il se montrera entièrement compatible avec celui-ci et **2 à 10 fois plus rapide**. Il se connecte très simplement et est immédiatement prêt à l'emploi.

Overdrive 120 Mo ... **TEL**

Overdrive 170 Mo ... **2 190 F**

Overdrive 250 Mo ... **2 490 F**

Overdrive 340 Mo ... **2 990 F**

Disques durs livrés formatés et installés avec 10 Mo de DP de la collection AmigaBox de Bélier Production !

F.B.I.

TEL : (1) 60 13 12 23

99, rue d'Amblainvilliers
91370 VERRIERES-LE-BUISSON
du lundi au vendredi
de 9h00 à 12h00 et de 14h00 à 18h00
Vente par correspondance uniquement

AMIGA 4000

Processeur 68LC040 à 25 Mhz + 6 Mo de RAM 32 bits + disque dur IDE de 250 Mo + lecteur de disquettes Haute Densité de 1,76 Mo + Workbench 3.0 en français ... 13 990 F

Autres configurations A4000 ... nous consulter

SIMM 4 Mo 32 bits pour AMIGA 4000 PROMO ... **1 190 F**

SCAN DOUBLER : permet d'utiliser les modes graphiques PAL et NTSC 15 Khz, même le "Boot Menu" et les jeux, sur un moniteur VGA standard (compatible Picasso II) ... **1 690 F**

68882 à 25 Mhz pour AMIGA 4000/030 ... **TEL**

68882 à 33 Mhz pour AMIGA 4000/030 ... **TEL**

NOUVEAU !

OVERDRIVE CD

Le premier lecteur CD-ROM PCMCIA pour AMIGA

L'Overdrive CD permet enfin à l'AMIGA 1200 d'exploiter l'immense logithèque existante sur ce support : la plupart des jeux et des titres pour le CDTV et pour la console CD32, les collections de programmes du domaine public, d'images, de polices de caractères et de dessins pour la PAO, mais également les CD-ROM PC, Macintosh et les CD Audio. L'Overdrive CD existe en deux versions : en version autonome sur le port PCMCIA et en version connectable au contrôleur de disque dur Overdrive, ce qui permet d'utiliser en même temps un disque dur et un CD-ROM sur le port PCMCIA de votre AMIGA.

OVERDRIVE CD ... 2 490 F

NOUVEAU !

CARTE ACCELERATRICE A1200

Apollo 1230 TURBO

Carte accélératrice **68030** à 28 ou 50 Mhz avec contrôleur **SCSI2 intégré** (jusqu'à 3,5 Mo/s) + extension mémoire par barettes SIMM 32 bits autoconfig jusqu'à **64 Mo de RAM 32 bits** Burst-Mode pour des transferts mémoire jusqu'à 72 Mo/seconde + copro 68882 jusqu'à 50 Mhz + horloge sauvegardée temps réel ... **1 990 F**

Apollo 1230 TURBO + 4 Mo de RAM 32 bits ... **2 990 F**

Apollo 1230 TURBO version 50 Mhz ... **PROMO**

Cartes PC Vortex

Golden Gate 486SLC pour A2000/3000/4000 : 486 SSLC à 25 Mhz, 2,5 Mo de RAM, contrôleur IDE intégré, support des slots PC, option Floppy Controller et coprocesseur ... **PROMO**

Golden Gate 486SLC2 : idem 486SLC sauf processeur 486SLC2 à fréquence interne double 25/50 Mhz ... **5 990 F**

TURBOPRINT PROFESSIONAL 3.0

INDISPENSABLE pour réaliser vos impressions avec l'Amiga. Compatible avec tous les logiciels du marché et la majorité des imprimantes N&B et couleur du marché : Hewlett-Packard, Citizen, Canon, etc... Manuel en français. Multitâche, entièrement transparent pour l'utilisateur ... **NOUVEAU**

AMIGA 1200

AMIGA 1200 ... TEL

Disque Dur 60 Mo pour A1200 ... 1 190 F

Disque Dur 80 Mo pour A1200 ... TEL

Disque Dur 120 Mo pour A1200 ... 1 890 F

Les disques durs sont livrés complets avec vis , câble, notice et disquette d'installation, installés avec 10 Mo de DP. Egalement en version A600.

Moniteur Couleur Stéréo 1085S ... **1 100 F**

Moniteur Couleur Vidéo Stéréo 1084S ... **1 390 F**

Moniteur Couleur Stéréo Multisync 1942 ... **2 990 F**

Câble péritel pour AMIGA ... **90 F**

EMPLANT : l'émulateur MAC

Emulateur Macintosh Hard et Soft. Permet le travail en couleur et en multitâche sur l'AMIGA. Options A: SCSi 2 16 bits. Option B: ports série + AppleTalk. A partir de ... **3 190 F**

EMPLANT Deluxe avec options A et B ... **3 990 F**

AmiQuest

Le premier disque dur amovible PCMCIA pour AMIGA



L'AmiQuest vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA et s'utilise comme une disquette. Vous n'avez donc plus besoin d'ouvrir votre AMIGA et de perdre la **garantie** pour installer un disque dur. Vous pouvez booter dessus ou tout simplement l'utiliser comme périphérique de sauvegarde ou encore comme une disquette qu'on peut emmener chez ses amis. Idéal pour se promener avec 40, ou même 120 Mo en poche, il se montrera, de plus, **2 à 5 fois plus rapide** qu'un disque dur interne.

AMIQUEST 60 Mo ... **1 590 F**

AMIQUEST 80 Mo ... **1 990 F**

AMIQUEST 120 Mo ... **2 990 F**

«...l'AmiQuest est un excellent produit ... que ce soit pour compléter le disque dur interne ou pour le remplacer.» (testé dans le numéro d'octobre 1993 d'AmigaNews).

Digitaliseurs ROMBO

Vidi (12) : le digitaliseur vidéo le plus vendu en Europe ! Très simple à utiliser et super rapide. Digitalise, au choix à partir d'un signal PAL ou YC. Permet de digitaliser des animations en temps réel en et de retravailler les images digitalisées. Compatible AGA ... **890 F**

Vidi (24) RT : digitaliseur 24 bits Temps Réel jusqu'à 720x576 en 16 millions de couleurs à partir d'un signal PAL, SECAM, NTSC ou YC. Manuel en français. Compatible AGA ... **2 390 F**

Vidi (12) RT : version 12 bits du Vidi (24) RT ... **1 590 F**

Megamix-Master : digitalise vos musiques préférées et crée des effets en temps réel et en stéréo avec une simplicité diabolique. Compatible avec la plupart des logiciels de musique ... **350 F**

Disques Durs SCSI

POUR AMIGA 2000 : ADD 2000

QUANTUM 127 Mo, 17 ms, 0 Ko ... **2 490 F**

QUANTUM 170 Mo, 17 ms, 0 Ko ... **2 690 F**

CONTROLEUR SEUL ... **990 F**

Version A500 et A500+ ... **+ 200 F**

KITS MEMOIRES POUR ADD

Kit extension mémoire 2 Mo pour ADD ... **1 190 F**

Kit extension mémoire 4 Mo pour ADD ... **2 200 F**

LECTEURS 3"1/2

Lecteurs CHINON originaux de Commodore

FZ-354A interne DD 880 Ko (spécifiez votre modèle) ... **460 F**

FZ-354A externe DD 880 Ko tout AMIGA ... **490 F**

FZ-357A interne HD 1,76 Mo (spécifiez votre modèle) ... **990 F**

FZ-357A externe HD 1,76 Mo tout AMIGA ... **1 190 F**

Les lecteurs externes Haute Densité sont compatibles 880Ko/1,76 Mo avec tout AMIGA à partir du Kickstart 2.04. Spécifiez votre modèle d'AMIGA pour les lecteurs internes.

SWITCH-ITT

de Global Upgrades : sélecteur de ROM électronique pour AMIGA 500 et 2000. Passe du Wb 1.2/1.3 au 2.0 en rebootant au clavier, avec beep sonore et manuel en français.

Switch-ITT (sans ROM) ... **250 F**

ROM 1.3 ... **170 F** ROM 2.04 ... **180 F**

Composants

Alimentation A500, A500+, A600 et A1200 ... **350 F**

Pièces détachées A1200 : claviers, supports de LED, alimentations, câbles Péritel, lecteurs de disquettes, souris ... nous consulter

Super Denise 8373 ... **130 F**

Gary 5719 ... **60 F**

Advanced AmigA Analyser : diagnostic complet de votre AMIGA ... **590 F**

EXTENSIONS MEMOIRES

AMEM-32

Carte mémoire 32 bits interne pour A1200 avec horloge sauvegardée temps réel, support co-processeur et 4 Mo de RAM ... 1 990 F

2 Mo interne pour A500 ... **TEL**

Extension mémoire pour A500 et A2000 ... nous consulter

Kit 2 Mo pour ADD, A3000, etc ... **1 190 F**

Kit 4 Mo pour ADD, A3000, etc ... **2 290 F**

SIMM 32 bits de 4 Mo de RAM pour A4000 et AMEM-32 ... **1190 F**

Reprise de barettes de 1 et 2 Mo pour l'achat de barettes de 4 Mo ... **TEL**

Prix TTC au 5 avril 1994. Prix et caractéristiques modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Garantie : nous consulter. Tout retour non justifié ou incomplet donnera lieu à des frais de restockage et/ou de reconditionnement. Envoi par la poste en COLISSIMO. Frais de port et d'emballage : 60 F. Contre- remboursement : 100 F. Frais d'expédition des ordinateurs, des moniteurs et des colis de plus de 5 Kg : nous consulter. Vous cherchez un article qui n'est pas présent dans cette publicité ? Contactez-nous !

BON DE COMMANDE A RETOURNER A FBI - 99, RUE D'AMBLAINVILLIERS - 91370 VERRIERES-LE-BUISSON - TEL : (1) 60 13 12 23

NOM ______ PRENOM ______

ADRESSE ______

CODE POSTAL ______ VILLE ______

TELEPHONE DOMICILE ______ DATE SIGNATURE AN-0594

TELEPHONE BUREAU ______

DESIGNATION	QTE	MONTANT

☐ Règlement à la commande par chèque — Frais de port

☐ Règlement en contre-remboursement — TOTAL

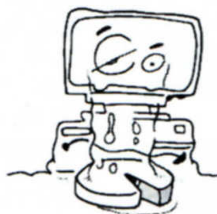
Le coin du camembert

Agenda Agenda

MAI........................
Mai 28
2ième exposition informatique (Amiga), électronique et vidéo organisée par le CIEV. Lieu: salle Florent Evrard (face à la mairie de Vendin le Vieil (62) près de Lens). Tél 21 69 67 00 après 19H et (1) 64 49 37 41 après 20H
Mai 28-29
Spotlight 1994 - 2ème show Amiga et Atari. Lieu: Londres hôtel Novotel Hammersmith Tél 81 345 6573

JUIN......................
Juin 25
Finale du concours de dessin organisé par l'association Pixel Art. Lieu: salle Ronsard (près de la mairie de La Riche 37520)

AOUT......................
Août 16-19
Place to be again. Coding party sur Amiga, Atari et PC. Lieu: Mont de Marsan. Renseignements: 3615 RTEL BAL Place to be



Stage Stage

Les Films du Genièvre organisent un stage d'infographie et de PAO du 27 juin au 1er juillet 94 à Cahors, et du 1er au 5 août à Assier dans le Lot. Quatre ateliers sont proposés: applications vidéo, titrage et habillage de films ou images et animations 3D ou multimédia, bornes interactives et systèmes de présentation ou PAO, typographie et maquette. Il y a des sessions tous les deux mois. Ces stages sont agréés. *(Les Films du Genièvre, Belcastel, 46200 Souillac, tél 65 37 00 71, Fax 65 32 76 47)*

CIEV

Le CIEV Club Informatique Electronique Vendinois organise la 2ième exposition informatique (Amiga), électronique et vidéo. Elle se déroulera à Vendin le Vieil (62) de 10H à 19H. Il y aura également une vente, par des particuliers, de matériels informatique d'occasion. L'entrée est de 30 francs. On pourra se restaurer sur place. Il y aura des jeux et concours, des revendeurs Amiga, du domaine public, des matériels studio audio et vidéo. Les matériels et logiciels phares de l'Amiga seront en démonstation permanente.

Spotlight

En Angleterre, le deuxième show Amiga et Atari organisé par Gasteiner, Amiga Computing, ST user & ST review va se dérouler les 28 et 29 mai prochain à l'hotel Novotel Hammersmith à Londres. La première édition avait vu plus de 1800 personnes en une journée bien que le show soit Amiga exclusivement. Le show sera généraliste, on y trouvera scanners, digitaliseurs, disques durs, équipements vidéo, etc... à prix intéressants. Les sociétés suivantes seront présentes: Power Computing, Golden Image, Meridian Software, Alfa Data Benelux, 16/32, Gasteiner, First Computer Centre, Amiga Computing, Hi Soft, etc... Les portes seront ouvertes dès 10H. Le prix de l'entrée sur place est de 5 livres ou de 3,5 livres si vous demandez vos billets dès maintenant au 81 345 6573 *(Gasteiner, 126 fore street, London N18 2XA, tél 81 345 6000)*

Bugssy!

Les membres du club BUGSS ont eu la surprise de recevoir à la place de la note d'information habituelle le nouveau journal du club. Dans sa douzaine de pages A4, on trouve les résumés des soirées du club (initiation, CDROM, etc...), un listing du contenu d'AMIgaNET, le catalogue et l'annuaire du BUGSS, des petites annonces, le calendrier des soirées, etc... Si vous souhaitez écrire quelque chose dans ce journal disponible dans la limite des stocks dès le 2ième jeudi de chaque mois, contactez le BUGSS. Le BUGSS dispose de deux serveurs. Le premier est accessible par minitel au 56 82 70 01 à partir de 21H. Le second est accessible par minitel et modem tous les jours de 23H à 6H au 56 85 69 74.



CDROM

Educom propose de presser des CDROM à l'unité. Cela peut être utile à tous les possesseurs d'un disque dur soit en tant que disque système ou données, soit en tant que backup, soit pour essayer une application CDTV ou CD32. Après avoir envoyé votre disque dur à Educom, il est gravé sur CDROM dans un délai de 72H après réception. Le tarif est de 590F HT pour un format au choix parmi ISO 9660, PC CDROM, CDTV ou CD32. *(Educom, centre d'affaires Paris nord, 93153 le blanc mesnil cedex, tél 48 14 21 05, fax 48 14 21 09)*

Manor

Les nouveautés que propose désormais Manor sont une collection d'images en import direct du Japon, des images de synthèse, des collections de démos ECS/AGA ainsi que des modules musicaux (liste sur demande contre enveloppe affranchie autoadressée). Les services traditionnels sont habillage musical pro, infographie 2D et 3D, calculs d'images 24 bits (gratuit), conseils multimédia et hardware, étude et réalisation complète TV locale clé en main, démonstration Bars & Pipes v2.0 avec un Korg 01/W (diffusion de Midifiles en DP), etc... Manor est à la recherche de sponsors et subventions de la part des sociétés bien connues du monde Amiga. L'association Manor vient de changer d'adresse. *(Manor, BP 51, 54240 Joeuf, tél 82 22 86 58, fax 87 63 07 71)*



Club

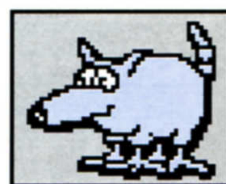
Les Amigaïstes de la région de Vienne vont pouvoir se rencontrer à l'occasion de la réouverture du club '68000 Vienne informatique'. Il a été renommé 'Espace micro', les réunions ont lieu le samedi dès 14H, l'éventail des services proposés est très large. *(cf rubrique clubs)*

Modem

France Festival Distribution vient de franciser un modem V42bis 14400. Il est proposé avec les versions françaises de Term et NComm.

Amitel

David Gaussinel de l'association Bélier Production nous a communiqué quelques précisions concernant Amitel la messagerie sur disquette (cf ANews n°67). La fréquence de sortie d'Amitel est dorénavant tous les quinze jours. La somme demandée pour chaque numéro est de sept francs. Pour toutes informations concernant Amitel, il convient de s'adresser à Bélier Production, 18 rue Fénelon, 24200 Sarlat, tél 53 59 34 70



En Vrac d'Allemagne

Ces informations n'ont absolument pas été vérifiées par moi, elles émanent des articles ou des publicités parues dans les revues d'Amiga-Magazin de Décembre 93 et Janvier, Février 94. Ma responsabilité ni celle du journal ne sauraient être engagée en quoi que ce soit en cas d'erreur - Jac.

de Jac Pourtant...

SUIS-JE UN OBJET?

Motion & Magic ont dépassé les mille objets dans leur collection consacrée aux domaines les plus divers tels que architecture, biologie, espace, géographie, musique, technique etc... Tous les objets sont disponibles soit au format Imagine soit au format Sculpt ce qui permet de les utiliser avec Caligari, Cinema 4D, Imagine, Lightwave, Real 3D, etc... La disquette coûte de 49 à 69 DM et la disquette catalogue 10 DM. TextLab, Bockemsweg 32, 53804 Much.

ENCORE PLUS VITE DANS LE BLIZZARD

Advanced Systems & Software, Homburger Landstr. 412, 60433 Frankfurt propose deux cartes accélératrices. Pour l'Amiga 1200, la "Blizzard 1230-II" est équipée d'un 68030 à 50 MHz, elle peut être complétée par de la RAM et une MMU. Sans coprocesseur mathématique : 679 DM. La version 40 MHz ne coûte que 529 DM. Pour l'Amiga 4000-030, la "Blizzard 4030" accélère à 50 MHz et coûte 595 DM. Un socle est déjà là pour un petit FPU. Le petit FPU en question, un 68882-50MHz pour les deux cartes coûte 229 DM.

VIDEO, PICCOLO ET COMPAGNIE

La carte graphique Piccolo vient de recevoir son module vidéo qui permet désormais grâce à ses deux sorties, une composite (VHS, Video 8), une autre Y/C (S-VHS, Hi8) d'immortaliser sur bande vos plus précieuses productions graphiques en format PAL ou bien NTSC. Ces sorties fonctionnent en parallèle avec la sortie moniteur ce qui vous permettra de contempler vos chefs d'oeuvre en haute résolution pendant que votre magnétoscope se contentera d'un balayage horizontal de 15 KHz. Tout ça pour 200 DM. La carte MPEG "Peggy" peut jouer des animations de n'importe quel support permettant des transferts de 150 Ko/s (ç-a-d de n'importe quel disque dur digne de ce nom, ou d'un CD-ROM etc...). Le signal est en 16,7 millions de couleurs (352 x 288 en PAL interpolation à 704 à raison de 25 images/seconde, 352 x 240 en NTSC à 30 images/seconde). Le format de compression est à la norme ISO CD 11172 MPEG 1 Standard. Play, pause, image par image et ralenti complètent le tableau. La sortie peut être mélangée à l'aide du genlock intégré à un graphisme Amiga. 800 DM avec MPEG-Player, MPEG-Tools et MPEG-Library. Un logiciel séparé (dont le prix n'est pas encore fixé) permet la conversion de vos animations en données MPEG.
-Un peu plus cher, 2300 DM, le VideoCruncher permet de digitaliser des séquences vidéo et de les comprimer en JPEG en temps réel ce qui autorise des traitements éventuels avec ADPro ou un autre logiciel et les rejoue en temps réel sur Piccolo. Ingenieurbüro Helfrich, Am Wollelager 8, 27749 Delmenhorst.

UN COPAIN DE MR HYDE

Dr. Awesome, producteur de plus d'une musique de démo sur Amiga sort un CD intitulé "Montage" contenant 13 compositions (en tout 70 minutes) toutes effectuées sur Amiga 1200 030 et MIDI "Musix-X". Design de la pochette Tobias Richter. 40 DM. AM/FM. Bjorn A. Lynne, Schleppegrellsgate 10, 0556 Oslo, Norvège.

TWIST AND SHOUT

MaxonTWIST 1.1, la nouvelle version apporte de nouvelles fonctions (qui l'eût cru ?) trigonométriques et de strings. Un mot de passe permet désormais de coder et décoder les données en temps réel. Maxon Computer GmbH, Industriestr. 26, Eschborn.

SCALA ECHO EE 100

Les nouveaux modules de chargement pour BMP, DataTypes, FLC, GIF, PCX, TIFF et YUVN pour Scala MM 300 vont bientôt se voir rejoindre par un module PhotoCD. "Scala for PC" vient de voir le jour et on attend la nouvelle version du Online-TV-Information system "Scala Infochannel 500" avec un meilleur anti-aliasing, chemins d'animation, et travail avec MPEG et VLab.

OBJECTIF LUNE

Un nouveau logiciel d'astronomie en anglais nous vient d'Allemagne pour 179 DM. Il obtient la fabuleuse note de 11,2 sur 12. Il s'appelle ***Voyager V1.1*** Tous les objets de ciel profond y sont répertoriés ainsi que les données telles que position, magnitude, classe spectrale et références de catalogues (Messier, NGC, IC, HR et SAO). Le manuel est en anglais et l'installation est facile. On peut sélectionner une heure ou un endroit à l'aide de nombreux gadgets ou laisser faire l'horloge de l'Amiga si l'on veut. Portions de ciel, zoomings ou diverses projections sont possibles. A l'aide de la souris, on peut obtenir tous les renseignements sur l'étoile sélectionnée jusqu'à la magnitude 9,5; pour les autres objets jusqu'à 16. Voyager peut travailler avec 250 images IFF-Hires ou HAM. Par objet, il est possible de montrer neuf images d'affilée. Les planètes sont montrées pour une date donnée telle qu'elle apparaît vue de la Terre. Tous les calculs d'éphémérides sont bien sûr un jeu d'enfant. Sur la lune, plus de 100 cratères sont identifiables à la souris. Les abords du soleil avec les 60 étoiles les plus proches sont visibles et orientables en 3-D. Des animations sont possibles en définissant les écarts de temps entre les images. La disquette de base contient 9100 étoiles et 1200 objets. La disquette Data Extension 1 rajoute 3200 objets et 17500 étoiles et est livrée avec. Il est encore possible de se procurer séparément les data extensions 2 et 3 qui totalisent 240100 étoiles. Un grand bravo, tout le monde devrait avoir ce logiciel, un vrai planétarium à la maison ou à l'école. Moins poétique qu'un télescope, mais plus didactique et une aide précieuse pour tous les astronomes amateurs. Erich Reitemann Hard und Software, Füllenbachstr. 11 40474 Düsseldorf.

UN P'TIT NOIR BIEN SERRE

Noir est le boîtier du Faxmodem PCMCIA "Expresso", 14.400 sont les bps, 995 sont les Marks. Il respecte en synchrone et asynchrone les standards CCITT V.21, V.22, V22 bis, V.23, V32 bis, V42 et V42 bis avec correction des erreurs. Fax G3 est possible avec 9600bps (V.27 et V.29 ter) et 14.400 bps (V.17) Class 2. Pas encore en version Amiga, le modem est livré complet avec câbles décodeur Windows-BTX et Windows-software. Connect Service Riedlbauer GmbH, Bischofstr.89, 47809 Krefeld.

FARGO PRIMERA

Tout le monde en parle. Mais comment se faire vraiment une idée ? C'est ma foi très simple. Il suffit de prendre son meilleur graphique, bien contrasté, avec des zones de couleurs bien différentes, des grands dégradés, des détails fins et de l'imprimer sur une imprimante Fargo. Une blague ? Mais non, envoyez une disquette en 24 bits et maximum 1624 x 1990 à DTM ComputerSysteme, Dreiherrenstein 6a, 65207 Wiesbaden-Auringen et ils se feront un plaisir de vous renvoyer le résultat. Sympa, non ?

LA TOUR INFERNALE

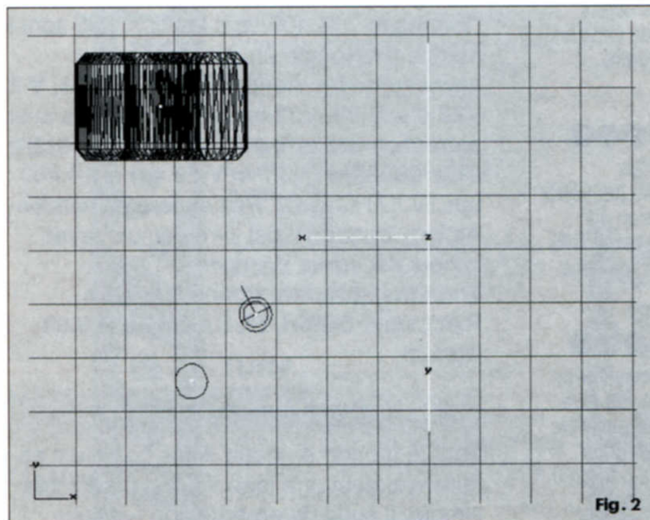
L'Amiga 4000 Tower présenté au Cebit est prêt. Six emplacements cinq pouces, cinq Zorro-II/Zorro-III, quatre quatre slots vidéo PC/AT et deux Video-Slots. A côté du contrôleur AT/IDE se trouve un adaptateur FastSCSI-2 ce qui porte le transfert de bus 32 bits à 22 Mo/s. De plus "grande nouveauté" un interrupteur de résistance d'extrémité de nappe SCSI : plus de problème. Comme sur le Tower 3000, un haut-parleur et une prise de casque sont incorporés. Près de la clé de contact sur la façade de la tour, on trouve une touche Reset. Clavier et souris (enceinte) sont rescapés du Tower 3000. Processeur 68040 25 MHz ou 68LC040. Lecteur haute-densité 1,76 Mo RAM 32 bits 80 ns. Max 2 Mo Chip-RAM et 16 Mo Fast-RAM. Pour le prix et la disponibilité... on verra.

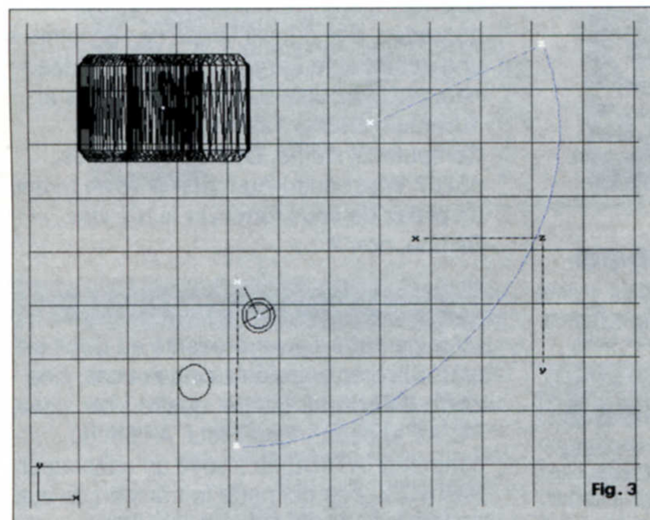
EN VRAC D'ITALIE

Pour 1300 DM Hardital Microcomputers, Via G. Cantonie 12, 20144 Milano, Italia feront de votre 4000-30 un 4000-040 à 28 MHz ce qui représente une amélioration de performances de 15 % sur un 4000 d'origine. Valable également pour un 3000, bien sûr.

La création et l'utilisation des paths




Fig. 2


Fig. 3

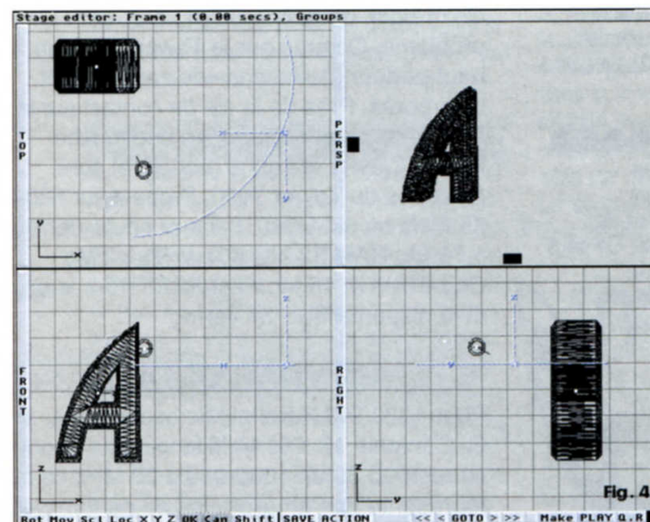


Fig. 4

Les chemins

Le but en est une animation représentant le suivi d'un chemin par la caméra, elle même pointant continuellement un objet.

Pour commencer, il convient de créer un projet *(voir anews n 67)*. Ensuite, suivant votre configuration et surtout la quantité de mémoire dont vous disposez. Il va falloir se fixer une limite à ne pas franchir en terme de nombre d'images et de résolution.

Prenons pour base un 1200 avec 4 mégas de RAM, une animation quart d'écran en HAM8 *(160*128)* consomme 500 ko par seconde, *(un peu moins pour du HAM sur un 500)*, ce qui donne environ 7 secondes *(175 images)* d'animation une fois le système chargé.

Vous devrez donc limiter le nombre d'images constituant votre animation. Pour des premiers essais, le nombre d'images ne dépassera pas ici la centaine.

Il faut cependant comprendre que cette limitation va être le premier frein à votre créativité et qu'une animation en fil de fer noir et blanc peut convenir dans bien des cas pour pouvoir se faire une idée globale.

Une fois projet et sous projet créés, il nous faut trouver un objet. Une lettre extrudée conviendra parfaitement *(voir numéro 65 "vectorisation d'une image iff")*.

Entrez dans l'ACTION editor

L'animation se composera de 100 images *(highest frame=100)*.

Nous modifierons les GLOBALS *(bouton info en bas puis click sur la barre ACTOR de GLOBALS)* qui regroupent tous les paramètres de l'Univers Connu *(Figure 1)*. Un joli fond bleu dégradé remplacera maintenant le triste fond noir habituel. La luminosité ambiante est elle aussi modifiée pour éviter un contraste trop fort avec les parties non éclairées des objets.

Passons au stage maintenant

Restons sur la 1ère image *(validez le requester)*. Ajoutez votre objet *(ici un A)* avec OBJECT/LOAD, ajoutez une lampe avec OBJECT/ ADD/ LIGHT SOURCE. Créez un path *(OBJECT/ ADD/ OPEN PATH)* et donnez-lui un nom.

Positionnez-les en vous aidant de la figure 2. Respectez bien les proportions en vous aidant de la grille *(elle fait ici 100)*.

Note: la seule facon de savoir ici dans quel sens la caméra se déplacera, c'est à dire à quelle extrémité du path la caméra va se trouver à la première image, c'est d'observer le tracé du path par Imagine lors d'un redraw par exemple.

Editons ce path de manière à effectuer une légère rotation autour de l'objet *(figure 3)*.

Sélectionnez le path, ensuite MODE/ EDIT PATH puis un des points et déplacez-le *(move)* comme un objet normal, l'ensemble du chemin suit. Vous aurez aussi à pivoter les points *(la rotation s'effectue par rapport à l'axe de chaque point)*.

Repassez en PICK GROUP et sauvez-le à nouveau. Vous devez avoir maintenant une scène se rapprochant de la figure 4.

Retournons dans l'action

Cet éditeur est la représentation sous forme de tableau de tous les acteurs de la scène, il permet de visualiser de plus les interactions entre les objets ainsi que leur évolution dans le temps *(figure 5)*.

Nous voulons que la caméra suive le path. Effacez la ligne POSITION de l'objet CAMERA et remplacez-la par la notre: bouton ADD puis premier click à l'intersection POSITION/IMAGE1 *(figure 6a)* et deuxième click à l'intersection POSITION/IMAGE100 *(figure 6b)*.

Un requester apparait. Choisissez FOLLOW PATH et indiquez PATH

dans le champ Path Name *(figure 7)*. Nous voulons aussi que la caméra pointe continuellement l'objet.

Effacez la ligne ALIGNEMENT de l'objet CAMERA et remplacez-la comme ci-dessus *(de 1 à 100)*. Choisissez TRACK TO OBJECT et inscrivez dans le champ Object Name le nom de votre objet *(Figure 8)*.

Note: le nom de l'objet n'est pas celui se trouvant sur le disque dur mais le nom que vous lui avez choisi dans attributes lors de sa conception.

Dernière chose, modifions la Ligne SIZE de l'objet CAMERA par 64 32 x à la place de 320 640 x *(cela augmentera l'angle de la camera)*.

Il est important de sauver ces modification *(PROJECT/SAVE CHANGES)*.

Retournons dans le STAGE

Et lançons une preview *(ANIMATE/ MAKE)* une fois le calcul terminé, ANIMATE/PLAY LOOP pour enfin contempler l'animation en fil de fer.

Vous pouvez maintenant lancer un quickrendrer de l'image qui vous interesse *(FRAME/GOTO pour s'y rendre)* ou bien passer sous le project editor pour calculer toutes les images *(voir numéro d'avril)*.

Sébastien Licht

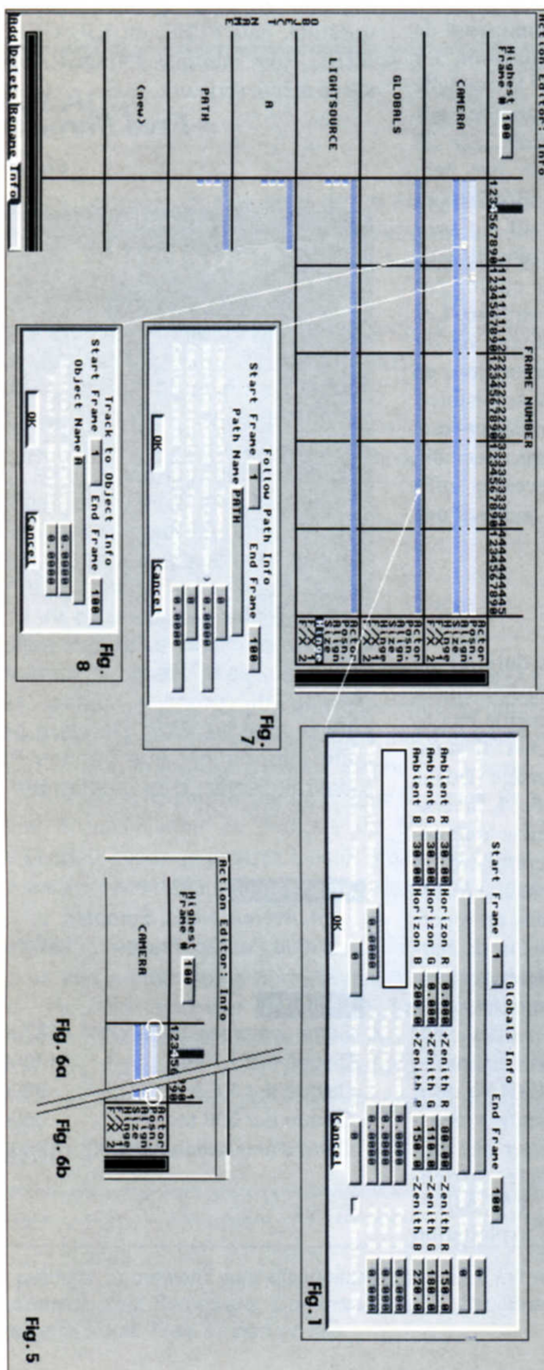


Fig. 5

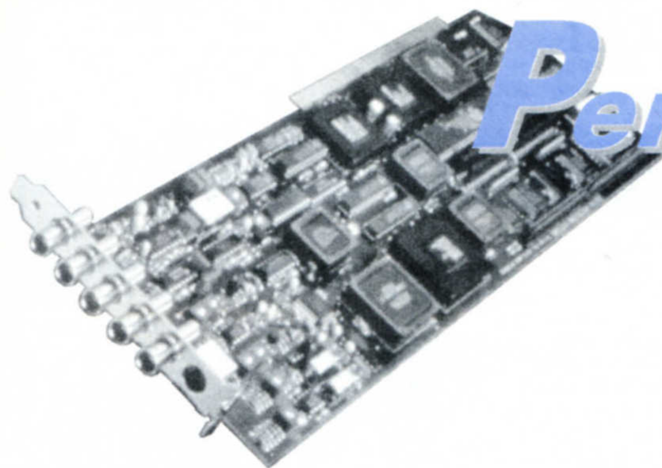
Fig. 1

Fig. 7

Fig. 8

Fig. 6a

Fig. 6b



Personal Animation Recorder

Le PAR (Personal Animation Recorder) est une carte de compression décompression prévue pour épargner vos têtes de magnétoscope qui, après environ 37 minutes de shoots image par image, rendent l'âme... Sisi, faites le calcul.

C'est un vendredi soir de premier avril, que l'on nous annonce qu'à trois patés de maison de chez Rino va se dérouler le lendemain matin même une démonstration du PAR. Croyant au début à une blague, *(deux mois auparavant nous étions quand même montés à Paris pour voir une courte démo d'un quart d'heure..)*, mon acolyte s'arme du téléphone et harcelle CIS pour confirmation. Effectivement une démonstration était bien prévue le lendemain à Marseille, à Infologs.

Présentation

Cette merveille d'électronique se comporte comme un magnétoscope normal, mais stocke toutes les images sur un disque dur implémenté sur sa carte principale. Elle permet les ralentis (12,6,3,1 images/secondes), les avances rapides, ainsi que les retours, de sauter à n'importe quel endroit de l'animation.

Le paquetage

Le PAR se compose dans sa version complète de deux cartes et d'un gros disque dur. Une carte de compression décompression et d'une carte d'acquisition. La carte d'acquisition *AD3000* capture en temps réel une source vidéo à une cadence de 25 images/seconde en 24 bit 736*580, la compresse et l'écrit sur le disque dur. On a le choix du nombre de trames à la numérisation *(une, ou deux)*.

Ces capacités

Les taux de compression sont variables. Sur un disque dur de 500 Mo on peut stocker environ 3 à 5 minutes, 6 à 9 sur un 1 Go et 10 à 14 minutes sur un 1.7 Go. Les taux de compression sont variables. A la démo, un test d'acquisition a donné, pour un taux de compression de 8 *(sur 24)*, 8 secondes d'animation à 1 Mo la seconde, ce qui je le rappelle n'est pas la compression optimum mais présente déja certains intérêts car 25 images/seconde multipliées par huit égals 200 images (24 bits 736*580) ce qui nous donne l'image à 40 Ko avec une qualité largement satisfaisante, croyez en notre oeil critique qui n'a pas manqué d'agacer le démonstrateur. Les taux de compression maximaux ne seront à utiliser que sur des animations en 3d, ou les défauts sont vite visibles. Pour de la vidéo, un taux inférieur reste suffisamment bon en qualité. Ceci dit, un taux de 1,5 à 2 Mo/seconde suffit pour avoir des animations vidéo d'une qualité largement utilisable.

Son utilisation

Le PAR gère deux disques durs AT ou IDE qui sont formatés spécialement pour, non dos mais quand même reconnus comme un device normal. Il suffit de copier une séquence d'image dedans et la séquence est compactée. L'inverse fonctionne aussi, on numérise une séquence vidéo, le PAR compacte et stocke sur son disque dur, ensuite il suffit d'exporter les images dans un répertoire travail sur votre disque dur et charger avec TVPAINT, retoucher, puis exporter vers le PAR, les remonter enregistrées et voilou. A vous les effets spéciaux. Pour donner un autre exemple, on peut aussi genlocker le PAR vu qu'il est considéré comme une source vidéo à part entière, et donc sous-titrer une animation. Les sorties sont toutes au rendez-vous avec PAL, NTSC, Y/C, MII et BETACAM. Le logiciel d'exploitation est très intuitif et donc très simple d'utilisation offrant toutes les applications normales d'un magnétoscope *(lecture, pause, ralenti, avance et retour rapide)*. Le tout, totalement interfacé ARREX, permet un contrôle total sur le PAR. Les prix sont abordables pour un matériel de cette qualité. Pour toute question, bals PEPE, ou KID-GFX sur RTEL. (ou rubrique INFOGRAPHIE, sur le même serveur).

Fred Barachant et Rino

Conclusion

Le PAR nous a évidemment tous séduits, la plupart des gens présent ne pouvait que pousser de légers cris d'admiration tellement ils étaient soufflés par la puissance et la simplicité de la "bête". Nous mêmes, grands critiques, avons passés le temps de la démonstration le nez collé sur le moniteur à traquer le "défaut" mais nous avons eu de la peine à dire beaucoup de mal de la compression tellement c'était propre. Voila donc le compte rendu du premier contact sérieux avec le PAR. Dernière petite information, une version PC devrait sortir d'ici septembre...

Importateur: CIS
14, Avenue Hertz, Europarc
33600 Pessac, France

Les prix:

Carte compression/décom:	23700 F
Disque dur 1.7 Go:	13000 F
Disque dur 1 Go:	9900 F
Disque dur 500 Mo:	6500 F
Carte d'acquisition AD3000:	12000 F

someware • vente par correspondance • par téléphone : 27 59 60 00



Renseignements, commande et support :

someware
27 rue Gabriel Péri
59186 ANOR
tél : 27 59 60 00
fax : 27 59 52 06

Pour commander :

Par courrier, par fax ou par téléphone. Paiement accepté par chèque, mandat, ou carte de crédit.

Participation aux frais de port :

Logiciels (y compris disquettes) : 30F. Rom Kernel et Guru Book : 30F. Matériel (sauf produit lourd nécessitant un transporteur : 50F). Recommandé : 50F. Contre-remboursement : 100F. Transporteur : 200F. Belgique, Suisse, DOM et TOM : ajouter 35F

Tous les prix sont TTC. Les prix sont donnés à titre indicatif et sont suceptibles d'être modifiés.

Librairie	
Comprendre et bien exploiter son Amiga (5e édition)	**270**
AmigaDOS3.0 - Manuel de l'utilisateur et ARexx - Manuel de l'utilisateur	180
Amiga Guru Book	**420**
RKM Libraries	490
RKM Devices	380
RKM Style guide	310
RKM Autodocs	490
RKM Hardware	380
RKM : les 5 volumes	1900
La boite à outils	
BLITZ Basic 2	**790**
DICE compilateur C	590
DICE mise à jour 2.07.54	30
DICE mise à jour 2.06.40	50
DICE màj versions antérieures	330
FED-Case	540
Metascope 1.5	590
Kit Commodore 3.1	**150**
Réseaux	
Carte ethernet Hydra	**2716**
Carte ethernet PCMCIA I-Card	**2716**
TCP/IP	790
Envoy	**690**
Kit Envoy - série	**790**
Kit Envoy - ethernet	**5990**
Netware	2360
DECnet	3950
XWindow - démo	400
XWindow - serveur	3950
XWindow - Motif	950
XWindow - toolkit	2500
XWindow - toolkit Motif	1200
Cable coaxial ThinNet	
3 mètres	180
5 mètres	220
10 mètres	270
Connecteur en T	99
Charge 50 ohms (bouchon)	54
Bureautique	
DynaCADD	5990
Praxitel	430
Praxitel + cable minitel	510
On the Ball	**370**
ProWrite 3.3	**490**
Flow 3.0	590
ProPage 3.1	990
ProPage 4.1	1490
PageSetter 3	590
ProDraw 3.0	1490
ProCalc 2.0	1490
Migraph OCR	**1990**

Utilitaires	
Hypercache 1.10	**340**
Cygnus ED 3.5	690
Quarterback 5.0	390
Quarterback Tools	890
Directory Opus v.4.0 en français	**690**
Scanners Migraph	
ColorBurst (400 dpi 18 bits)	**3990**
MS1200 (SCSI 24 bits 1200 dpi)	**7890**
MS2400 (SCSI 24 bits 2400 dpi)	**9890**
Introducteur feuille à feuille	4990
Option transparent pour MS	3990
Kit connexion PC pour MS	1790
Graphisme	
Brillance	**1600**
DPaint AGA	890
Image FX	2290
Cinemorph	590
ADPro 2.5	**1690**
Morph Plus	1690
ADPro Pro-Control	590
ADPro conversion pack	590
ADPro driver Epson	1290
ADPro driver Scanjet	1290
ADPro driver Polaroïd	1290
Profills volume 1	650
Profills volume 2	650
Protextures volume 1	750
Protextures volume 2	750
Protextures volume 3	750
Ultimate Wood Collection	1350
Ultimate Rock/Stone/ Mineral Collection	750
Fractal Pro 5.1	1100
Cartes graphiques	
Picasso II 2Mo	**2890**
Picasso II + TVPaint	4200
GDA	6850
EGS Spectrum 2 Mo	4490
EGS Spectrum 1 Mo	3690
Retina 2 Mo	3690
Retina 4 Mo	4490
3D	
Animatrix Modeler	700
Animatrix Digitizer	3500
Digiworks 3D	750
Interchange Plus	650
Scape Maker 3.0	490
Caligari24	**1590**
Pixel 3D Pro	950
Aladdin 4D v.3.0	3950
Scenery Animator 4.0	**690**
Fancy 3D Fonts (Sculpt)	400
Fancy 3D Fonts (Imagine/Turbo)	400

Real3D Classic	**990**
Real3D v.2.0	3700
Présentation	
Scala MM211	1990
Scala MM300	2990
Scala - module EE100	1990
Scala - module Vision 24	490
Scala - module GLock	290
Scala - module VCR	1990
Charts & Graphs	**950**
Presentation Master v1.2	3100
MediaPoint	**3490**
Logiciels Vidéo	
Montage 24	3546
Broadcast Titler 2 SHR	1590
Polices Broadcast	1290
Video Director	1590
Pro Video Post (PAL)	2750
Media Line Backgrounds	350
Media Line Font Disk 1	350
Media Line Clipart Disk 1	300
Pro Video Alternate Fonts - Set 1	750
Pro Video Alternate Fonts - Set 2	750
Pro Video Alternate Fonts - Set 3	750
Pro Video Alternate Fonts - Set 4	750
Pro Video Alternate Fonts - Set 5	750
Video Fonts II	850
Matériel Vidéo	
GLock	**3390**
Vision 24	12990
TBC ES 3200 T	16592
TBC VT-3000	11848
Opal Vision	3990
DCTV	1990
DCTV A4000	2290
DCTV RGB	3690
DCTV - module RGB	1990
Son - Musique	
DSS+	990
Cartes accélératrices	
GVP1230 4/40	4790
GVP1230 4/50	6490
GVP1230 SCSI	890
Blizzard 1220 4Mo/32b	**2300**
GVP1208 0 Mo	1590
GVP1208 1 Mo	2190
GVP1208 4 Mo	2990
GForce 040	9990
GVP Combo 340	6490
A530Turbo	4990
Imprimantes	
BJ200 248 car/sec A4 360 dpi	2590
BJ230 248 car/sec A3 360 dpi	3690
cartouche pour BJ200/BJ230	240

Onduleurs	
Back-UPS 250 VA (A1200)	1135
Back-UPS 400 VA (A4000)	1730
Back-UPS 600 VA(A4000 + impr)	2565
WattPower 500 VA (350W)	**2650**
Smart-UPS 250 VA	2835
Smart-UPS 400 VA	3650
Smart-UPS 600 VA	4315
Commutateurs (dataswitches) :	
commutation manuelle :	
2 ordinateurs, 1 imprimante	180
4 ordinateurs, 1 imprimante	290
1 ordinateur, 2 imprimantes	360
commutation automatique :	
2 ordinateurs, 1 imprimante	510
RAM	
RAM EGS Spectrum	990
PCMCIA 2 Mo	1180
PCMCIA 4 Mo	1990
RAM 4 Mo A4000	2590
RAM 1 Mo pour 1230/1208	790
RAM 4 Mo A1230/Combo/GForce	2190
Disques durs	
A4008 0 Mo	1390
A4008 120 Mo	3290
A4008 525 Mo	8290
Z3 FastLane SCSI2+0-64 Mo RAM	**3490**
170 Mo A1200/A600	2900
HD500 120 Mo A500	3290
SCSI2 520Mo externe	**6490**
Fournitures service	
Cartouches 6150 (150Mo)	249
Cartouches 6250 (250Mo)	308
Cable Amiga-minitel	90
Cable pour imprimante (port // Centronics)	
longueur 1,80 m	70
longueur 3,00 m	80
longueur 4,60 m	160
Cable série (DB25M DB25M)	
longueur 1,80m	70
longueur 3,00m	80
longueur 5,00m	160
Cable série croisé 2m	80
Changeur de genre DB25	70
Cable SCSI en nappe 2 HD	120
Tapis de souris Someware	60
Divers	
Moniteur A2024	2690
GVP I/O Extender	1390
GVP PhonePak	3390
Souris Optique Boing!	
Boing! + plaque	710
Plaque réseau alu 23x28	400
Plaque réseau alu 18x20	180

AnimWorkShop 2

"Un véritable plaisir"

Faisant suite aux articles déjà consacrés au logiciel Anim-Workshop 1ère version (dans ANews Nos.62 et 65), je vais m'appliquer à vous décrire ici tous les changements qu'il a subis dans sa nouvelle version 2. Autant vous le dire tout de suite, j'ai enfin l'impression d'en avoir eu pour mon argent.. félicitations les programmeurs d'Axiom (mais pourquoi diable a-t-il fallu attendre 2 versions pour avoir quelque chose de BIEN ??).

J'ai essayé de reprendre tels quels les noms des rubriques de mon précédent article, pour pouvoir mieux vous y référer et en saisir les différences essentielles.

La mise à jour

Celle-ci m'ayant été annoncée.. par le biais d' ANews, je me suis empressé de téléphoner aux USA pour la commander. Oui, ayant acheté la mienne là-bas, j'ai pensé que VitePro (le distributeur pour la France) n'assurerait pas ma mise-à-jour. Bon, vu le prix que ce petit jeu m'a coûté (40$ d'upgrade + 25$ de frais de port!), la prochaine fois je leur demanderai d'abord.. ce qui fait que je ne sais toujours pas combien en demande VitePro!

La nouvelle mouture se présente donc sous la forme d'une grosse boîte de taille "dictionnaire Larousse". Le manuel quant à lui ne s'est guère amélioré en ce qui concerne la présentation. Cette fois il y a 93 pages (avec une police toujours aussi moche), plus une visite guidée (tutorial) un peu sommaire, et plein de photos d'écran bienvenues mais qui semblent avoir été prises (et/ ou imprimées) à travers un grillage les rendant presque illisibles. De plus, très peu d'infos supplémentaires concernant les types d'animation (Anim 5/ 7/ 8) sont fournies, et la mise en page est vraiment déplorable. Un gros progrès à faire! A quand la version 3 ?

Installation

L'installation sur disque dur n'a pas plus posé de problèmes que pour la v1, grâce à l'Installer de Commodore et un script d'installation automatique.

Il y a néanmoins une petite nouveauté lorsque l'on lance AWorks2 pour la première fois: une fenêtre s'ouvre avec de multiples champs de texte dans lesquels il vous faudra inscrire votre nom, adresse, société, téléphone, numéro de série, etc.. Tous ceux-ci seront inscrits directement sur la 3ème disquette "enregistrement" fournie, puis une mise-à-jour du programme principal sera faite sur la disquette "programme" certifiant que cette copie d'AWorks2 est bien enregistrée sous votre nom. Ensuite, il vous faut renvoyer cette disquette "enregistrement" directement à Axiom Software (aux USA, dans mon cas) grâce à une enveloppe prétimbrée également fournie. Sympa et original.

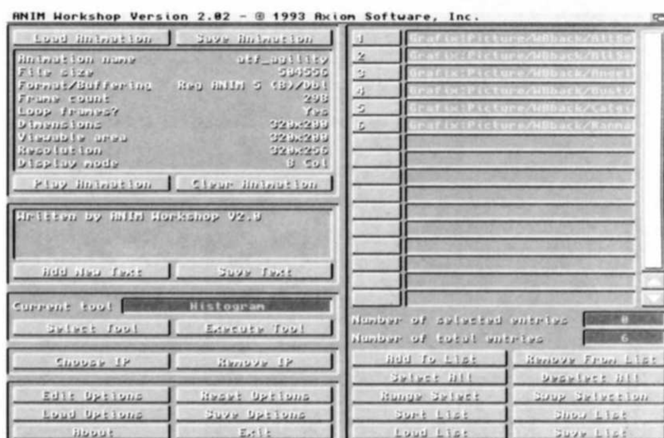
Rien ne vous empêche par la suite de réinstaller AWorks2 pour autant, mais en ce cas les informations que vous avez déjà rentrées ne vous seront pas redemandées.

Programmes installés

Noter qu'Installer ne vous forcera pas à réinstaller AWorks2 par-dessus l'ancien AWorks (v1) si vous l'aviez. Et d'ailleurs je ne vous le conseille pas, car les anciens fichiers ne seront pas effacés. Mieux, laisser Installer créer un autre répertoire Aworks2, puis effacer "à la main" l'ancien dès qu'AWorks2 est configuré et marche bien. Les tiroirs DATA et REXX sont toujours là, avec cette fois une tripotée de fichiers ARexx pour contrôler ADPro. Les connaisseurs apprécieront. Au chapitre des nouveautés, outre AWorks2 et son inévitable "ReadMe" (qui contient les dernières infos qui n'ont pu être inscrites dans le manuel), il y deux autres exécutables: FixAnim, pour corriger des bogues de timing dans des fichiers Anim5 trop anciens (dixit la doc), et Show, un nouveau viewer IFF/ Anim 5/ 7/ 8 qui cette fois SAIT rejouer des animations "multimédia" générées par Aworks2. Ah, on l'attendait celui-là!!

Ecran principal

Une fois le programme en route, une petite fenêtre s'affiche avec votre nom et votre numéro de série (genre celle de DMCS 2 mais sur l'écran du WB), puis la "bête" se dévoile. Alors là, très bonne surprise, l'écran est passé du grotesque 320x200 au mignon 640x400 (toujours pas de PAL). La police de caractères utilisée est désormais fine, mais reste très lisible malgré le "flicker" dû au mode entrelacé qui est un peu énervant au début, mais les couleurs choisies (tons de gris) font qu'on s'y habitue très vite (voir l'image Ecran Principal).



AnimWorkShop - Ecran Principel

Cet écran principal a été complètement réorganisé, et dans le bon sens; la différence majeure est que les parties gauche -liste- / droite -outils- ont été inversées. De nouveaux gadgets sont apparus, d'autres ont été déplacés. De plus, il y a ENFIN un gadget de profondeur en haut à droite ! Et grâce à la nouvelle résolution d'écran adoptée, on a accès à beaucoup plus d'infos en même temps à l'écran.

PHASE

93 Av. Gl. Leclerc
Galerie "le square"
75014 PARIS

TEL : 45 45 73 00
FAX : 45 45 50 17

du Lundi au Samedi
10h - 13h 14h30 - 19h30

B.I.P.

16 rue
Jeanne d'Arc
45000 ORLEANS

TEL : 38 81 13 23
FAX : 38 77 07 88

du Mardi au Samedi
10h - 13h 14h - 19h

A500 : CARTES ACCELERATRICES

A 530 turbo .... nous consulter

NOUVELLE CARTE BLIZZARD A1220/4

x2 la fréquence de l'A1200
équipé 68020
4 Mo 32 bits ext. à 8
avec copro.33 Mhz
horloge
3200 F

A2000 : CARTES ACCELERATRICES

G-FORCE : 68040 33 Mhz + 4 Mo ext. 64 Mo + SCSI + port // et = ... 9900 F
PROMO : + kit 4 Mo .... +2000 F
autres références nous consulter

A1200 : CARTES ACCELERATRICES

Blizzard 1220/4,68020/28Mhz horloge,support 68882,4 Mo .... 2300 F
A1230 turbo2,68030/40Mhz,horloge,1 Mo options: SCSI2 externe et copro ... 2990 F
A 1230 turbo2/40 en 4Mo 4790
PROMO: A 1230 turbo2/40Mhz + 4Mo(60ns) + copro 40Mhz .... 5690 F
A1230 turbo2,68030/50Mhz avec MMU horloge,4 Mo .... 5690 F
port SCSI2 externe .... 890 F

DISQUES A 500

GVP 80 Mo .... 2790 F
GVP 120 Mo .... 3290 F

DISQUES A 2000

GVP 120 Mo .... 3490 F
GVP 170 Mo .... 3990 F
GVP 340 Mo .... 4990 F

DISQUES 600/1200

80 Mo .... 1800 F
120 Mo .... 2200 F
170 Mo .... 2700 F
200 Mo .... 3200 F
Livrés avec nappe et disquette.

OVERDRIVE

240 Mo .... 2790 F
promo:340 Mo .... 3490 F

LA SOLUTION CD

pour tout AMIGA
CD ROM externe SCSI
avec driver et 2 CD
2600 F

DISQUES SCSI SEULS

290 Mo .... 2790 F
340 Mo SCSI 2 .... 3290 F
540 Mo SCSI 2 .... 5990 F
PROMO:1Go SCSI 2 .... 7490 F

DISQUES IDE SEULS

240 Mo .... 1990 F
340 Mo .... 2490 F
420 Mo .... 2990 F

Nouvelle carte accélératrice GVP pour A4000 consultez-nous

PROMO:AMIGA 1200

A 1200/80 Mo .... 3900 F
A 1200/120 Mo .... 4300 F
A 1200/170 Mo .... 4700 F
A 1200/200 Mo .... 5200 F
avec logiciels: Wordworth + DP AGA + Printmanager + Oscar&Dennis .... **+ 450 F**

LES MEMOIRES

A500
512 K avec horloge .... 290 F
1.5Mo avec horloge .... 880 F

A600
1Mo avec horloge .... 550 F

A1200
carte 4Mo option copro .... 1890 F
Blizzard 8Mo, horloge sans 68020 .... 3200 F
BLIZZARD ext. 32 bits **4Mo avec 68020 .... 2300 F**
68882 à 33Mhz .... 900 F

A4000
4Mo 32 bits .... 1400 F
2x4Mo 32 bits .... 2500 F

VIDEO DIRECTOR le montage facile 1590 F

ECRANS

1084 S .... 1450 F
Commodore1942 .... 3400 F
NEC 3FGV 15" .... 4900 F
SVGA 17" 1280x1024 NE idéal RETINA/PICASSO .... 5900 F
MAG 17" pitch 0.26 .... 6600 F

AMIGA 1200

disque 120 Mo
Blizzard 1220/4Mo
avec 68020 inclus
horloge et 4Mo 32bits
6400 F

CARTES GRAPHIQUES

PICASSO 2Mo .... 2890 F
PICASSO 2Mo + TV PAINT 2.0 .... 4200 F
promo: SPECTRUM GVP(2Mo) .... 3690 F
RETINA Zorro3 4Mo .... 4990 F
OPALVISION 24 BITS .... 3990 F
GVP VISION 24 .... 12900 F

CARTE PICASSO 2

+ ECRAN 17" Targa
8000 F

CARTES CONTROLEURS

HCD 4008 de GVP .... 1390 F
promo:Z3 Fastlane jusqu'à 10Mo/s .... 3490 F

SCANNERS

Scanner à main N&B .... 990 F
Epson A4 GT 6500(vf) livré avec driver ASDG .. 7990 F
Epson A4 GT 8000(vf) livré avec driver ASDG .... 9990 F

DIGITALISEURS

VIDI - 12 (doc en fr) .... 990 F
VIDI -12 temps réel .... 1690 F
VIDI - 24 temps réel ..... 2490 F
DCTV sauf A4000 .... 1990 F
DCTV + RGB .... 3690 F
DCTV tout Amiga .... 2290 F
filtre RGB seul .... 1900 F
VLab (temps réel,YC) int. ...... 3690 F

GENLOCKS/VIDEO

GST 40 A Y/C .... 2490 F
GST Gold ASF .... 3700 F
GST Gold SPF .... 4400 F
GST Gold Pro .... 6800 F
MSP 800 (avec TBC) .... 15000 F
G-LOCK de GVP .... 3390 F

VIDI-12

Pour bien commencer à digitaliser. Compatible AGA. Documentation française.
990 F

IMPRIMANTES

CANON BJC 600 .... 5490 F
HP 520 .... 2500 F
HP DESKJET 500 C .... 3000 F
HP DESKJET 550 C .... 3950 F

COMMUNICATION

modem V23 + émul. minitel .... 890 F
FAX/MODEM 14400[1] .... 1990 F
Fax/Modem 14400[2] + Praxitel ..... 2690 F
logiciel Praxitel .... 430 F
logiciel GP FAX .... 690 F

[1] non agréé [2] US ROBOTICS agréé

Pour toutes configurations A 4000, contactez-nous. Catalogue sur simple demande.

UTILITAIRES

DIRECTORY OPUS V.4 .... 690 F
PRO CONTROL .... 590 F
PRO CONVERSION PACK .... 590 F
BLITZ Basic .... 790 F
SAS/LATTICE C ++ (V 6.5) ..... 2790 F
HyperCache Pro .... 340 F
ASIM CDF SYS 2.0 .... 700 F
AMOS (vf) .... 460 F
AMOS Pro .... 700 F
AMOS Compiler .... 310 F
PRAXITEL (MINITEL) .... 430 F
Praxitel + cable .... 510 F
ON THE BALL .... 370 F
SCENARY ANIMATOR V4 .... 690 F
ART DEP. PRO 2.5 .... 1690 F
GP Fax .... 690 F
QUATERBACK 5.0 .... 390 F
QUATERBACK TOOLS DELUXE .... 890 F
Kit Commodore dév. 3.0 .... 150 F

AMIGA 4000/SCSI

68LC40 à 25 Mhz
équipé **10Mo** en Ram
carte SCSI2 Z3 Fastlane
540 Mo SCSI2
19500 F

BUREAUTIQUE

PROWRITE 3.3 .... 590 F
WordWorth .... 890 F
SUPERBASE 4 .... 2490 F
PRO- CALC (tableur) ..... 1490 F

ACCESSOIRES

LECTEUR 3"1/2 EXTERNE ...... 550 F
carte ctrl GVP HCD 0K .... 1390 F
lecteur interne A500 .... 550 F
Megachip avec SFAgnus .... 1900 F
MULTISTART 2+ ROM .... 600 F
lecteur interne A2000/4000 .... 800 F
transfo. A500/600/1200 .... 450 F
Scan Doubler .... 1690 F
ROM 2 ou 1.3 .... 200 F
ext.512K+horloge A500 .... 290 F
cable PERITEL .... 100 F
DB23/DB15 VGA .... 150 F
souris AMIGA .... 200 F

DCTV, CD-ROM, VIDI-24 SUNRIZE AD 516 EPSON GT 6500, OPALVISION PICASSO 2, TARGA

démonstration sur rendez-vous

A1230Turbo2 de GVP

68030/40Mhz
4 Mo + horloge
+ copro.40 Mhz
5690 F

P.A.O

PAGESETTER 3 vf .... 690 F
PRO. PAGE 3.1 vf .... 990 F
PRO. DRAW 3.0 .... 1490 F
PRO. PAGE 4.0 .... 1490 F
PAGE STREAM 2.2 .... 1990 F

MORPHING

CINEMORPH vf .... 590 F
IMAGE F/X .... 2290 F
MORPH Plus .... 1590 F

DU STOCK, DES CONSEILS
DES DEMONSTRATIONS
DU CHOIX

VIDI-24 (RT)

le digitaliseur pour tout AMIGA
Une image couleur capturée en temps réel.
Des séquences entières saisies instantanément. Doc. française.
2490 F

MUSIQUE

BARS & PIPES (vf) .... 990 F
BARS & PIPES 1.0e (vf) .... 2400 F
BARS & PIPES PRO 2 .... 3000 F
SUNRIZE AD 1012/516 .... N C
SUPER JAM (arrangeur) ..... 990 F
Deluxe Music V2 .... 790 F
Home Music Kit (vf) .... 490 F
DSS + (vf) .... 890 F
PROMO: DSS .... 490 F

TITRAGE

SCALA video Titler .... 390 F
SCALA MM211(vf) .... 1590 F
SCALA MULTIMEDIA MM300 (vf) ... 2990 F
SCALA EE100 .... 1990 F
MONTAGE 24 .... 3490 F
MEDIAPOINT .... 2990 F

GRAPHISME

BRILLIANCE vf .... 1600 F
Personal Paint vf .... 490 F
DP IV AGA vf .... 800 F
REAL 3D CLASSIC vf .... 990 F
REAL 3D V 2 .... 3700 F
CALIGARI 24 vf .... 1590 F
CALIGARI Broadcast .... 4700 F
INTERCHANGE PLUS .... 700 F
ESSENCE .... 600 F
IMAGINE 3 .... N.C
ART DEP. PRO 2.5 .... 1690 F

LE PACK VIDEO

G-LOCK de GVP
le genlock multistandart
SCALA MM 300
le logiciel de titrage
SCALA ECHO 100
le logiciel de montage
6990 F

DISPONIBILITE DES PRODUITS ? TELEPHONEZ-NOUS

Vente Par Correspondance
envoi en Colissimo
Recommandé

SYQUEST EXTERNE

livré avec une cartouche
88C (lit et écrit 44/88Mo) ..... 3990 F
105 Mo SCSI .... 3990 F
cartouche 44Mo .... 550 F
cartouche 88Mo .... 650 F
cartouche 105Mo .... 550 F

NOM/PRENOM..

ADRESSE...

VILLE.......................................CP.........................Tel.....................

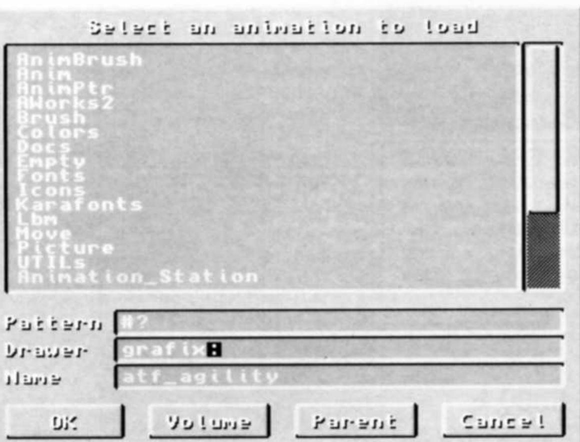
REGLEMENT PAR CHEQUE A LA COMMANDE,
FRAIS DE PORT : 40 F pour les logiciels, 60 F pour le matériel sauf écran 150 F, (envoi en contre remboursement + 60 F)
GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 5000 F

DESIGNATION	QTE	MONTANT
	montant total	
	port	
05/94N	à payer	

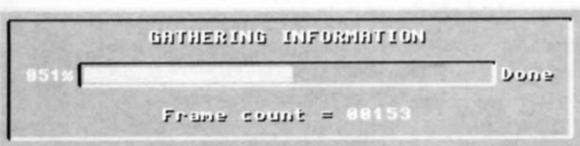
BON DE COMMANDE A RETOURNER A : PHASE 93 AVENUE DU Gl LECLERC 75014 PARIS TEL 45 45 73 00

Quant au "requester" de fichiers, exit les bizarreries de l'ancien, celui-ci est désormais très "standard" et dépourvu de fioritures:

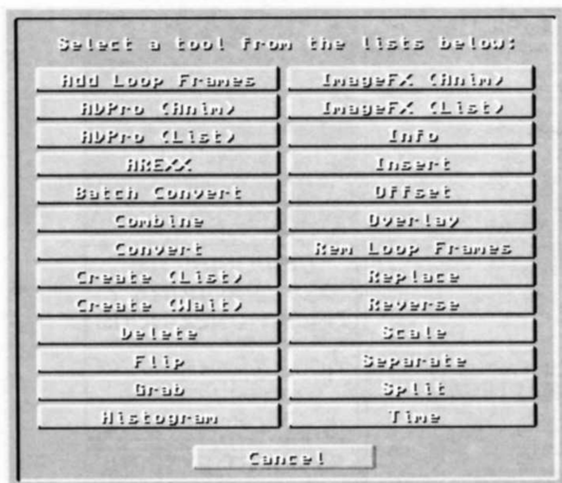
D'autre part, certaines fonctions qui prennent du temps à s'exécuter, telles que Histogram Info Separate etc.., affichent maintenant une petite fenêtre avec le degré de progression de la fonction; ici avec Info: Donc, que du bon pour l'instant.



AnimWorkShop 2 - Requester



AnimWorkShop 2 - écran de progression de fonction



AnimWorkShop 2 - écran "Tools"

Manipulation des listes

Cette moitié d'écran, anciennement sur la gauche, se retrouve à droite.

La liste des fichiers (images, anims..) est toujours là, mais est passée à 16 affichés simultanément (au lieu de 9), et chaque fichier voit son numéro dans la liste affiché sur sa gauche. Deux champs en-dessous de la liste nous donnent le nombre de fichiers sélectionnés (en vue d'une opération sur ceux-ci par "Execute Tool") et le nombre total d'entrées dans la liste. Grâce à la police utilisée, on a cette fois jusqu'à 27 caractères affichés simultanément par nom de la liste, ce qui fait 10 de mieux qu'avant !

Encore en-dessous, en plus des anciens outils Add Sort Show Remove Swap, on trouve Select All/ Deselect All (pour sélectionner/ désélectionner toutes les entrées d'un coup) et Range Select (pour n'en sélectionner qu'une partie). L'ancien outil List, qui servait à la fois à lire/sauver la liste de noms, a été remplacé par deux outils distincts Load List et Save List.

Manipulations des anims

L'ancienne partie droite, regroupant tous les outils, se retrouve à gauche (ça va, vous suivez toujours?). Les Load/ Play/ Clear Anim sont toujours là, accompagnés de Save Anim qui n'était auparavant accessible que sous forme d'outil avec le gadget Execute. Ces quatre gadgets encadrent la fenêtre d'informations, inchangée, décrivant l'anim sur laquelle travaille AWorks2.

Load Anim permet sans en avoir l'air de charger bien plus que le format Anim5 et les anciennes animations créées sous le format Aworks propriétaire. Désormais, AWorks2 peut charger/ jouer/ manipuler les animations aux formats Anim Op 5 (Byte), Op 7 (Word ou Long), Op 8 (Word ou Long), y compris le fichier *.audio qui accompagne les animations créées par d'an ciens softs (tels Animation Station, Sculpt Movie). Save Anim, quant à lui, vous demandera s'il faut générer ce fichier *.audio ou non, et (si oui) sauvera séparément tous les échantillons (audio samples) au lieu de les inclure dans le fichier animation lui-même (cf paragraphe sur les options d'AWorks2 ci-après).

Play Anim joue toujours celle-ci, et donne accès, après appui sur RETURN, au tableau de contrôle qui reste l'un des points forts du logiciel, dont l'aspect a été encore amélioré par rapport au précédent (pas de photo d'écran hélas, je n'y suis pas arrivé!). Désormais, les fonctions assignées à chaque gadget sont désactivées ("grisées") lorsqu'elles ne sont pas disponibles pour l'opération en cours. Par exemple, on ne peut pas ajouter/ enlever de marques (tags) pendant que l'anim est jouée, il faut d'abord être en mode "pause" pour pouvoir le faire etc... Ce qui semble un "gadget" (sans jeu de mots) s'avère en fait très utile pour, d'un coup d'oeil, décider d'une action.

On a aussi droit à un petit index (à droite du panneau de contrôle, croyez-moi sur parole!) qui se déplace sur une règle graduée et indique grossièrement où l'on en est dans l'animation; très pratique pour vite s'y repérer. Pendant que l'animation est jouée, un fichier texte *.timing est créé (ou pas, cf configuration), contenant des informations sur la vitesse réelle d'affichage image par image: il se peut en effet qu'il y ait des différences (delta) trop importantes d'une image à une autre, et que la vitesse que vous vouliez soit trop rapide pour votre CPU (notamment pour un 68000 comme le mien, snif) donc leur timing ne sera pas respecté; un coup d'oeil à ce fichier vous dira si tout s'est passé comme prévu.

Un vilain bug a aussi été corrigé: désormais, l'animation démarre dans son timing "par image" (frame) propre et non "global", et avec le son activé par défaut. Plus besoin systématiquement d'activer le panneau de contrôle et de cliquer sur "Frame", ouf! Mes anciennes animations créées avec une bande son sous Animation Station sont jouées avec le son et les bons timings! Par contre, le gadget "-1 image" nécessite toujours de rejouer l'anim entièrement pour revenir à une image en arrière (ce qui dépendrait du codage de l'anim, nécessitant un codage XOR pour ça, dixit le manuel).

Commentaires joints a l'animation

La fenêtre en-dessous des gadgets Play et Clear est une nouveauté : elle permet d'afficher quelques lignes de texte considéré comme commentaire venant s'ajouter à l'animation elle-même. Le gadget Add New Text permet d'ajouter un fichier texte (préalablement tapé sous n'importe quel éditeur) dans cette fenêtre, et Save Text le sauve dans un fichier texte séparé, en vue d'être édité. Le texte lui-même sera sauvé (ou pas, à votre choix) par Save Anim avec les images dans le même fichier Anim. Il peut comporter jusqu'à cinq lignes de 37 caractères si vous voulez le voir en entier dans la petite fenêtre, sinon une partie seulement y sera affichée.

Travail sur les animations

Sous la fenêtre de commentaire, les anciens gadgets Select Tool et Execute Tool réapparaissent, mais Select Tool a été implémenté différemment. L'outil (tool) choisi s'affiche à droite de Current Tool, tandis que Select Tool permet de le choisir parmi la liste d'outils disponibles (voir écran " TOOLS").

Ces outils ont déjà été décrits en détails dans les précédents articles, et la plupart ont été repris dans la v2. On remarquera surtout, par rapport à la v1, le plus grand nombre d'outils disponibles, ainsi que la disparition des anciens gadgets Tools et AREXX ayu sommet de l'écran : un script AREXX s'appelle désormais grâce à l'outil AREXX.

Les anciens Custom ADPro 1, Custom ADPro 2 etCustom AREXX s'appellent désormais respectivement : ADPro List (passe tous les fichiers que vous avez sélectionnés dans la liste par un script AREXX vers ADPro), ADPro Anim (idem mais pour toutes les images de l'anim courante) et AREXX.

L'ancien Create se retrouve sous la forme de deux outils: Create List (qui construit une anim comme Combine à partir des fichiers de la liste, mais en passant par ADPro ou ImageFX) et Create Wait (comme Create List mais attend que des fichiers se créent dans un répertoire de votre choix et les prend puis les traite un-à-un au fur et à mesure).

Les nouveaux outils de la v2.02 sont : Batch Convert (qui agit comme Convert mais sur chacun des fichiers de la liste, au

lieu de l'animation), ImageFX List et ImageFX Anim (qui sont à ImageFX ce que ADPro List et ADPro Anim sont à ADPro), Offset (permet de 'décaler' une animation de X images), Overlay (qui mélange, à proportions réglables, chaque image de l'animation avec chaque image de la liste de fichiers) et Time (permet d'étirer ou de comprimer l'animation en augmentant ou en réduisant son nombre d'images).

ADPro et ImageFX

La v1 permettait d'interfacer seulement ADPro, la v2 permet désormais de choisir soit ADPro, soit ImageFX, grâce au gadget Choose IP, qui remplace l'ancien gadget Load/ Remove ADPro. On peut ensuite choisir, dans le cas d'ADPro, la quantité de mémoire qui lui est allouée. Remove IP permet d'enlever le programme de traitement d'images (soit l'un soit l'autre) qui a été précédemment chargé.

Configuration d'AWorks2

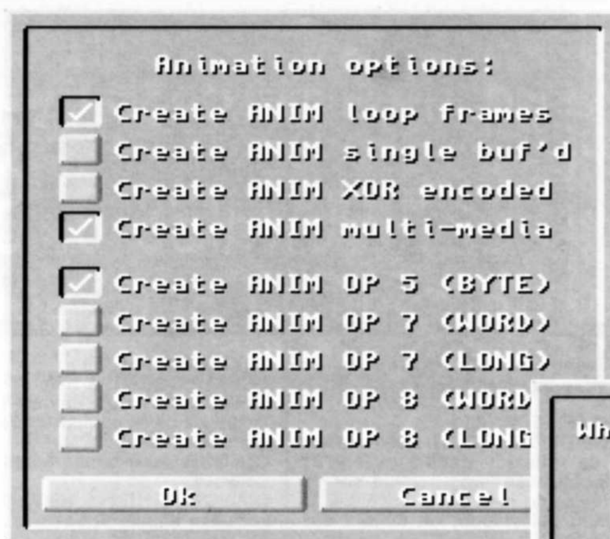
La configuration d'AWorks2 fait désormais appel à qutre gadgets, tout en bas à gauche, au lieu d'un seul dans la v1 : Load/ Save/ Reset Options permettent de charger/sauver les options de configuration et de restaurer les valeurs par défaut. Quant à Edit Options, il propose cette fois cinq sous-écrans de configuration (voir l'écran Edit Option).

ADPro définit certains paramètres propres à l'interfacage AnimWorkshop + ADPro (ne le possédant pas, je n'ai pas pu tester ça); ImageFX fait de même pour.. devinez.. ImageFX !

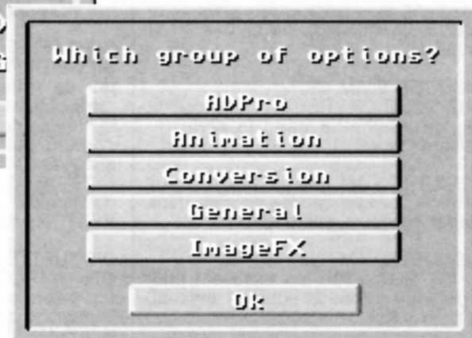
Animation comporte quelques choix supplémentaires pour définir quel sera le format de l'animation à sauvegarder: Anim Op 5 (Byte), Op 7 (Word ou Long), Op 8 (Word ou Long). Très peu de choses sont expliquées dans le manuel à leur sujet, simplement que les Op 7/8 sont réservés pour les machines à processeurs et bus 32 bits (tels que A1200, A3000, A4000), rendant les animations un peu plus gourmandes en mémoire mais incroyablement plus rapides dixit le manuel, je n'ai pas pu tester, je n'ai qu'un 68000 (voir l'écran - Anim Option).

En ce qui concerne la sauvegarde des données sonores et de timing, pas de surprise, on se retrouve encore avec le format propriétaire "multimédia" d'AWorks MAIS celui-ci respecte l'Anim Op choisie (5/7/8) quand même, ce qui fait que l'Anim sera de toute façon jouable avec un player externe, mais sans le son. Le player View v3.6, anciennement fourni avec AWorks v1, joue une telle animation mais sans les sons en tout cas.

Une bonne chose est que cette fois, il y a un player externe fourni, Show, qui ACCEPTE le format AWorks et joue les animations AVEC les sons. Le manuel, à défaut d'être très bavard sur les Op 5/7/8, vous dit quand même que les logiciels de dessin, tels que DPaint, n'acceptent les fichiers Anim que s'ils sont dépourvus de changements de palettes et d'informations de son et de timing; donc il faut sauver l'animation sous AWorks2 en mode non-multimédia pour pouvoir retravailler l'animation sous DPaint par exemple. Mais enfin, en général on fait l'inverse (en tout cas, moi): on commence par créer l'animation sous Dpaint puis on la charge sous AWorks2 et on ajoute des infos de son/ timing.



AnimWorkShop 2 - Animation Option"



AnimWorkShop 2 - Ecran "Edit Options"

Conversion définit la façon dont les fichiers RGB seront convertis par AnimWorkshop à travers ADPro et/ou ImageFX (selon celui que vous avez chargé). Une nouvelle option "Monitor" permet de définir dans quel mode sera forcée l'animation (tels que Default -NTSC ou PAL-, VGA, Super72, NTSC ou PAL). "Colors/Depth" gère cette fois jusqu'à 256 couleurs (chipset AGA), y compris HAM8, DCTV3, DCTV4, HAM-E.

General configure certaines fonctions de AWorks2. En plus, "Force Default

"Monitor" permet de forcer une animation à être chargée dans le mode "Monitor" spécifié dans les options Conversion (cf paragraphe juste avant) et "Write Anim Timing" demande à AWorks2 de créer le fichier *.timing (dont je vous ai déjà parlé) lorsque l'animation est jouée. Les deux derniers gadgets de l'écran, About et Exit, fonctionnent exactement de la même manière que la v1.

Version

La version que j'ai reçue (peut-être la plus récente, mais je n'en sais rien) est la v2.02 datant de décembre 1993. Quelques améliorations notables ont été apportées depuis la v2 (outils différents, possibilité de jouer des samples >128Ko, etc..) clairement expliquées dans le fichier ReadMe. Alors, exigez-la !

P-chan.
p-chan@akane.swb.de

AnimWorkShop
Importateur : VitePro
42 rue Raymond Marcheron 92170 Vanves.
Tel: 16.1.46.38.17.15, Fax: 16.1.45.25.71.78
Prix : 1150F TTC, remise à jour de la version 1 possible au prix de 400F.

Conclusion

Points positifs:
(par rapport à la v1) :
- l'écran principal, nettement plus étoffé (avec LE gadget de profondeur)
- le player externe Show pour les anims multimédia propriétaires AWorks
- les nouveaux formats Anim Op 5/7/8 de sauvegarde
- la création des fichiers *.audio et *.timing
- le tableau de contrôle encore amélioré (mode Play)
- la fenêtre de progression d'un outil en cours d'exécution
- les outils supplémentaires proposés
- la liste d'images/anim mieux présentée
- le pilotage direct d'ImageFX en plus d'ADPro et d'ARexx
- le commentaire ajoutable à une anim

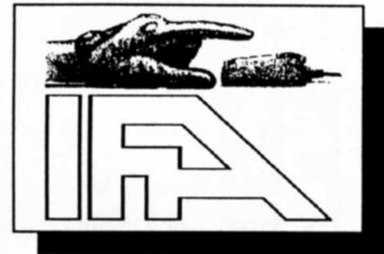
Points négatifs:
(par rapport à la v1)
- le manuel, ses photos floues et sa mise en page désastreuse
- le manque d'infos techniques sur les anims elles-mêmes dans le manuel
- la sauvegarde en format "Multimedia" propriétaire pour bénéficier des effets sonores (sauf si on utilise le fichier *.audio)
- la présence quasi-obligatoire d'ADPro et d'ImageFX pour en tirer toute l'essence
- toujours configuré pour un clavier QWERTY

Améliorations possibles :
- travail sur plusieurs anims simultanément ?
- écran principal en 640x512 (ou l'un des nouveaux modes WB 2.x) ?
- versions 68000 et 68020+ ?
- clavier AZERTY ?

En sa version 2.02, AWorks semble avoir acquis la maturité qui lui manquait. C'est désormais un véritable plaisir que de s'en servir. Dommage, encore une fois, que ni ADPro ni ImageFX ne soient fournis avec.

AVIS AUX AUTEURS FRANCAIS

L'informatique rentre de plus en plus dans les foyers et s'adresse maintenant à toutes les tranches d'âge... Alors, pensez à ces personnes qui n'ont pas eu la chance d'apprendre les langues étrangères... Rédigez vos logiciels dans notre bonne vieille langue maternelle. Vos logiciels ainsi rédigés auront la priorité dans notre catalogue sur les programmes étrangers. Il vous suffit de vous expédier vos créations accompagnées d'une lettre (obligatoire) d'autorisation de distribution. Dans certains cas, IFA vous proposera une édition commerciale pour les logiciels de très bonne qualité (édition sous classeur plastifié, jaquette couleur, documentation sur papier, publicité dans la presse spécialisée, etc...)



508, R.N., 59680 Cerfontaine

SATU ; eu de réflexion assez difficile, par association de couleurs vous devrez reconstituer une figure géomètrique en un temps limité.

DISQUETTE AM 686
PREMIER PICK : jeu de stratégie dans lequel vous gérez une équipe de football, votre but gagner le championnat.
TANGLE : adaptation du jeu Tron dans lequel quatre joueurs peuvent s'affronter.
BOP'N PLOP : un excellent jeu d'arcade réalisé avec Seuck... Tirez sur tout ce qui bouge... Une très bonne réalisation.
SUPER LEAGUE MANAGER : encore un jeu de stratégie dans lequel vous gérez un club de football, et dont le but du jeu est de gagner la coupe.

DISQUETTE AM 687
ROTON : nouvelle adaptation d'Astéroids dans lequel les ennemis sont toujours différents et les graphismes plus que sympas.
MATRIX : un excellent jeu de réflexion dans lequel vous dirigez une boule est devez éliminer toutes les cases du plateau de jeu... Faites attention car certaines cases sont piégées.
SPECTRUM : vous pilotez une soucoupe volante et devez détruire un mur pour éviter de vous scracher dessus.

DISQUETTE AM 689
COLOUR FONTS vol. 02 : ensemble de planches représentant des polices colorées que vous pourrez utiliser avec des logiciels de dessin du style Deluxe Paint.

DISQUETTE AM 690
DELUXE PACMAN : la 8719ème version de ce jeu très connu.
TANK ATTACK : combat de chars dans un labyrinthe.
GAME TAMER : des dizaines de trucs, astuces et sheat codes pour terminer vos jeux commerciaux.
YATZ : jeu de dés.
THE TURN : jeu de réflexion dans lequel vous devrez reconstituer différentes figures.

DISQUETTE AM 691
THEY CAME FROM OUTHER SPACE : nouvelle adaptation du célèbre Space Invaders, ici rélisé en Amos. Il appote des tas de nouvelles options par rapport à la version initiale

DISQUETTE AM 692
LITTLE BOULDER : nouvelle adaptation du célèbre Boulderdash. Vous devez ramasser tous les diamants et éviter de vous faire tuer par les gardiens.
HEAD GAMES : un excellent shoot'em up réalisé avec Seuck. Vous évoluez dans un monde rempli de tentacules et de têtes de mort.
FRUIT PANIC : un excellent jeu de plateformes, a possèder absolument.

DISQUETTE AM 693
MEGABALL v2.1 : nouvelle version de ce très bon casse briques, dans lequel vous découvrirez nouveaux tableaux et nouvelles options.
X-FIRE : jeu de tir à mi chemin entre Pacman et Space Invaders.
CLUEDO : une adaptation fidèle du célèbre jeu de plateau.

DISQUETTE AM 694
SUPER PONG : une excellente adaptation du jeu de Pong, offrant de nombreuses options.

DISQUETTE AM 695
COMPTABILITÉ AK v1.0 : un logiciel de comptabilité générale, à notre avis le plus complet qu'on puisse trouver en ce moment sur Amiga. Entièrement en Français.

DISQUETTE AM 696
SOLITAIRE SAMPLER : une réalisation de très grande qualité qui regroupe cinq jeu de cartes du type réussite. A possèder absolument.

DISQUETTE AM 697
SPACE CLEANER : vous pilotez une soucoupe volante et devez récupérer des tonneaux sur des plateformes.

DISQUETTE AM 698
THE DESIGNER v2.1 : un utilitaire très sympa pour les programmeurs de jeux, en effet il vous permettra de réaliser vos décors à partir de morceaux d'images IFF que vous pourrez placer à votre guise.

DISQUETTE AM 699
ROAD TO HELL : une superbe course de voitures vue de dessus, mais très bien réalisée, certainement une des meilleures dans son genre. A voir.

DISQUETTE AM 701
PETER'S QUEST : un excellent heu de plateformes dans lequel vous devrez récolter tous les bonus en évitant les hérissons qui se balladent deci delà sur le plateau de jeu. Une excellente réalisation.

DISQUETTE AM 702
FIREFLY : un superbe jeu shoot'em up en scrolling vertival à possèder absolument. Les graphismes et animations sont superbes. Fonctionne uniquement sur A500 et A1200.

DISQUETTE AM 703
HOT BLOX : un excellent clône de Tétris réalisé en Amos offrant la possibilité de jouer à deux joueurs simultanément. Graphisme et musique très agréables.

DISQUETTE AM 704
FULL HOUSE : jeu de poker bien réalisé, seul regret la doc est en Anglais. Simple à utiliser et beaux graphismes.

DISQUETTE AM 705
BLOAD RUNNER : bon jeu d'échelles dans lequel vous devrez ramasser toutes les pièces d'or en évitant les attaques de vos nombreux ennemis.

DISQUETTE AM 706
QUANTUM : jeu de labyrinthe où vous devrez trouver divers objets qui vous donneront accès aux tableaux suivants. Je suis complètement nul à ce jeu... En fait c'est beaucoup trop rapide pour moi...

DISQUETTE AM 707
ACK ACK : vous êtes aux commandes d'une batterie anti aérienne pendant la deuxième guerre mondiale et abattre tous les avions ennemis.

DISQUETTE AM 708
KARATE WORM II : un bon petit jeu de plateformes aux niveaux très interessants. Dommage que les graphismes ne soient pas à la hauteur du scénario.

DISQUETTE AM 710
REBOUND : jeu dans le style de ces bons vieux jeux de café du genre ping pong.

MATERIEL

Les Promos du mois

Les enceintes à brancher sur votre Amiga

Trust Dynamic Soundwave 40 15W .... 279 Frs
Trust Dynamic Soundwave 30 25W .... 399 Frs
Trust Dynamic Soundwave 10 80W .... 620 Frs

Scanners à main

Scanner 64 niveaux de gris .... 1200 Frs

Extensions de mémoire

Extension 512Ko pour A500 .... 270 Frs
Extension 512Ko + Horloge pour A500 .... 320 Frs
Extension 1,5Mo pour A500 .... 890 Frs
Extension 1Mo pour A500+ .... 400 Frs
Extension 1Mo pour A600 .... 450 Frs
Extension 2Mo pour 1200 .... 1950 Frs

Lecteurs

Lecteur interne A500 .... 489 Frs
Lecteur interne A2000 .... 589 Frs
Lecteur externe .... 545 Frs
Lecteur externe + Hardcopieur + Antivirus .... 680 Frs
Lecteur interne A600/A1200 .... 589 Frs
Lecteur Haute Densité interne .... 980 Frs
Lecteur Haute Densité externe .... 1180 Frs

Pour tout autre produit ou matériel, veuillez appeler le :

27-65-58-11

Bon de commande à retourner à :
IFA, 508 Route Nationale 59680 Cerfontaine
Tel : 27-65-58-11 Fax : 27-65-86-11

Veuillez me faire parvenir les disquettes ci-après :

Nombre de disquettes .... x 25 Frs .... = ... Frs
Frais de port Disquette 25 Frs - Matériel 40 Frs = Frs
Frais de port supplémentaire étranger (25 Frs) = ... Frs

Montant total = ... Frs

Règlement en :
O Chèque O Mandat O Carte Bleue

CB N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date de validité .... Banque ....
Signature :

Nom .... Prénom ....

N° .... Rue ....

Code Postal .... Ville ....

AMNEWSmai

VEM: en attente de PageStream 3



La société essonnienne VEM nous a donné quelques informations pratiques sur le mode d'emploi de ses mises à jour.

Rappelons pour mémoire que cette entreprise importe en France l'excellent *Final Copy* et la gamme de *Soft Logik*. En ce qui concerne le produit édité par *SoftWood*, le seul développement intéressant tient à ce que la distribution en version française de *Final Writer (ou Final Copy 3)* ne sera pas assurée. La raison invoquée: l'éditeur américain refuse de supporter la charge d'une francisation, et cela même dans l'optique d'une adaptation V.E.M. Le marché français semble être trop exsangue pour ce produit. Dommage!

Pagestream 3.0

Après cette nouvelle peu réjouissante, en voilà une de bien meilleure facture. Elle concerne le très attendu *PageStream 3.0*. Et oui encore lui. Il n'en finira donc pas de faire couler de l'encre depuis le temps qu'il est annoncé. Avant même d'avoir pu le tester, on connaît déjà les règles du jeu en matière de reprise et de diffusion. Son prix tout d'abord: 3290 F TTC. Sa disponibilité ensuite: entre mi-mai et mi-juin. Sa traduction: conforme à la volonté de *M. Jacques Toubon*. La politique d'échange standard: très avantageuses. Sur ce point il semble que V.E.M. veuille faire un gros effort.

Les reprises

En effet une reprise large sera effectuée sur les logiciels *Professional Page 3.0* et plus, *Final Copy II* version française uniquement distribué par V.E.M. *(les versions importées directement du Canada notamment ne seront pas retenues)*, ainsi que toutes les versions de *Publishing Partner* et de *PageStream antérieures à la 3.0*. Il suffira d'envoyer ses disquettes originales ainsi que la carte d'enregistrement si celle-ci n'a pas été retournée. Le rapport de reprise n'a pas encore été fixé. Mais, vous pouvez d'ores et déjà vous faire connaître auprès de *V.E.M.* afin de bénéficier dès que possible, et de la manière la plus rapide, de l'échange.

Les possesseurs de *PageStream* version 3.0 anglaise ne pourront pas quant à eux profiter d'une update française. Ceci est logique, car seule la version française sera distribuée dans notre pays, tout autre ne pouvant venir que par des circuits parallèles, échappant alors aux contraintes de distribution de V.E.M. Ceci explique aussi que V.E.M. rejette les demandes de reprise sur les versions anglaises de *TypeSmith 2.0* vers la version française.

Hormis ces facultés de permutation, il est possible de pré-commander *PageStream* auprès de vos revendeurs ou de V.E.M. et de bénéficier ainsi d'une remise de 10 %. On peut déjà dire, sans se tromper, que pour les amateurs de P.A.O. l'opération peut être faite sans risque. Même si on n'a pas encore vu grand chose du logiciel, le peu qui nous est donné laisse à la fois rêveur et admiratif. Les américains ont retenu tous ce qui se fait de mieux en matière d'édition, et vont sans complexe nous offrir un impressionnant outil de travail. Seul *QuarkXpress* apparaîtra comme un rival potentiel. Après *PageStream*, la physionomie logiciel de l'Amiga risque de sensiblement varié.

Gilles Bihan

Ed: Gilles est enthousiaste, mais ici à la rédaction, où la mise en page sur Amiga est une réalité de tous les jours, nous évitons de rêver. Nous jugerons ce logiciel quand nous l'avons entre les mains. Pourtant, depuis l'annonce par Gold Disk signalant qu'il ne développera plus sur Amiga (voir les pages de News), nous aurions bien besoin d'un logiciel de mise en page qui bénéficie du suivi de son éditeur.

V.E.M. - 14 rue du Bois Sauvage - 91055 Evry Cedex - (1) 64 97 96 54

PageStream3.0

Création d'un document
Ouvrir un document
Sauvegarde un document
Imprime un document
Couper texte ou objet
Copier texte ou objet
Coller le contenu du Clipboard
Effacer texte ou objet
Annuler dernière action
Refaire dernière action annulé
Liens entre colonnes
Défaire liens
Formatage de paragraphe
Tabulations
Réglage de ligne, remplissage et couleur de textes ou objets
Travail sur deux pages en vis à vis
Réglage de la page et choix de la page de base
1/- Choix d'une page
Page précédente
Page suivante
100% Réglage de l'échelle
Exécution et édition des macros
? Assistance en ligne

Sélection et Manipulation d'objets
Manipulation de chemin, réglage des EPS et dessins
Augmente et diminue l'echelle
Entrer et manipuler texte
Création de colonnes pour le texte
Traits horizotaux, diagonnaux et verticaux
Rectangles et carrés
Rectangles et carrés avec coins arrondis
Ellipses et cercles
Arcs et segments
Polygonnes (triangles, hexagonnes)
Dessin de lignes et courbes interconnectés
Dessin en mode "croquis"

11 Bd Voltaire 75011 PARIS
«Métro» : République

AMIE LE PRO.

Tél. : 43 57 48 20 - Fax : 43 57 10 01
ouverture : 10h - 12h30.13h30 - 19h00

A M I E F E T E S E S 1 0 A N S

C A D E A U S U R P R I S E A T O U T A C H A T

PERIPHERIQUES

EXTENSIONS

AMIGA 500

512 Ko sans horloge PROMO	220
512 Ko avec horloge	280
1 Mo s'accouple avec 512 K	499

AMIGA 500 +

1 Mo sans horloge	400

AMIGA 600

1 Mo sans horloge	400
1 Mo avec horloge PROMO	480
2 Mo PCMCIA	990
4 Mo PCMCIA	1590

AMIGA 2000

2 Mo extensible à 8 Mo	1490
4 Mo extensible à 8 Mo	1990
8 Mo extensible à 8 Mo	3390

AMIGA 1200

Blizzard	NC
PC 1208	voir ci-dessous

DISQUES DURS

AMIGA 500 OU 500 +

Boîtier avec interface IDE + extension
Mémoire de 0 à 8 Mo

Boîtier seul	1190
40 Mo + 0 ko Ram	1790
130 Mo + 0 ko Ram	2490
210 Mo + 0 Ko Ram PROMO	2890
2 Mo de Ram	NC

AMIGA 2000

Carte contrôleur SCSI	690
80 Mo	1990
120 Mo	2490

AMIGA 4000

210 Mo	1700
340 Mo	2270

AMIGA 1200

Disque dur 2"1/2	voir ci-dessous
OVERDRIVE	voir ci-dessous

EXTENSIONS

A1208 Extension 32 bits pour AMIGA 1200
1 Mo extensible à 2 Mo + horloge + support coprocesseur 68881 ou 68882

0 Mo	1 Mo	2 Mo	PROMO 4 Mo
790 F	1290 F	1690 F	1890 F

DISQUE DUR INTERNE

Disque dur 2" 1/2 pour AMIGA 600 et 1200
Livré avec vis, câble, notice, disquette d'installation + 10 Mo DP

60 Mo	80 Mo	PROMO 120 Mo	170 Mo
1190 F	1490 F	1990 F	2190 F

DISQUE DUR EXTERNE

Overdrive disque dur externe 3" 1/2
connecté sur port PCMCIA.

130 Mo	170 Mo	PROMO 245 Mo	340 Mo
1990 F	2190 F	2390 F	2990 F

DIVERS

Souris mécanique 300 dpi	110
Souris mécanique 400 dpi	160
Souris optique	350
Trackball	390
Crayon-Souris	310
Multistart 500 +	280
Multistart 600	350
Commutateur Souris/Joy	200
Alimentation A 500 PROMO	390

CABLES

Câble Péritel	100
Câble Midi	80
Câble Nul Modern	100
Câble Minitel	100
Câble disque dur	100
Câble imprimante	100
Boite de rangement 75 disquettes	100
Boite de rangement 100 disquettes	150
Adaptateur Multisync	150

LECTEURS

Ext. A 500/600/1200 PROMO	480
Externe + Blitz + Antivirus	690
Externe HD pour a 1200 1,76 Mo	1190
Interne A 500	480
Interne A 2000	590
Interne A 4000	NC
CD ROM A1200	1990
CD ROM A4000	2490

SON

Digital Sound Studio Plus	990
Home Music Kit PROMO	340
Interface Midi	390
Megamix Master	350
Simple Link	790
Virtual Synth	1290
Carte Sunrize	4990

MONITEURS

1085S	1290
1084S	1590
1942	3290
SVGA 14"	1890

GRAPHIQUE

Scanner 64 T Gris	990
Scanner 256 T Gris PROMO	1590
Scanner Couleur	2490
Scanner GT 6500	7990

VIDEO

GENLOCK

G Lock PROMO	3390
GST 40 a	2290
GST Gold ASF	3690
GST Gold Pro	6690

DIGITALISATEURS

V LAB-1200	3490
VIDI AMGA 12	890
DCTV PROMO	1990
VIDI 12 RT	1490
VIDI 24 RT	2490

IMPRIMANTES

Fournie avec câble parallèle

STAR LC 100 C	1490
STAR LC 24-100	1290
STAR LC 24-200 C	2690
STAR SJ 144	3990
CANON BJ 10 SX PROMO	1590
CANON BJ 200	2290
CANON BJ 600	4690
H.P Deskjet 520	2290
H.P Deskjet 560 C	4490
H.P Laser JET 4L	4950

MODEM

Sporter 14400Bd	1990
Supra Fax V32	2890

CARTE ACCELERATRICE

Turbo Power 0 Mo	1990
A1230 Turbo+ 4 Mo	4790

DISTRIBUTEUR AMIGA DEPUIS 1985

PACK BASIC

DE LUXE PAINT IV AGA	790 F
DIGITA WORDWORTH	590 F
DIGITA PRINT	490 F
OSCAR	250 F
DENIS	250 F
MANETTE DE JEU	120 F
TAPIS SOURIS	30 F
10 DISQUETTES VIERGES	36 F
Valeur totale	2556 F

PACK MEMORY

Pour AMIGA 1200

Extension A 1208 0 Mo	790 F
Pack Basic	2556 F
Valeur totale	3346 F

Barette 1 Mo	690 F
Barette 2 Mo	990 F
Barette 4 Mo	1490 F

Pour AMIGA 4000

Extension RAM 4 Mo	1490 F
Pack Basic	2556 F
Valeur totale	4046 F

AMIGA 1200

Processeur 68EC 020
Vitesse 14 MHz
Ram 2 Mo
W.B. 3.0

SUPER PROMO
A 1200 + DD 40 Mo
2990 F

Disque dur	Sans Pack	+ Pack Basic	+ Pack Memory
80 Mo	3690 F	4190 F	4590 F
120 Mo	4190 F	4690 F	5090 F
170 Mo	4390 F	4890 F	5290 F

AMIGA 4030

Processeur 68030
Vitesse 25 MHz
Ram 2 Mo
W.B. 3.0

SUPER PROMO
4030 + DD 40 Mo
6990 F

Disque dur	Sans Pack	+ Pack Basic	+ Pack Memory
120 Mo	7990 F	8390 F	9490 F
210 Mo	8290 F	8690 F	9790 F
340 Mo	8890 F	9290 F	10390 F

AMIGA 4040

Processeur 68040
Vitesse 25 MHz
Ram 6 Mo
W.B. 3.0

SUPER PROMO
4040 + DD 40 Mo
13990 F

Disque dur	Sans Pack	+ Pack Basic	+ Pack Memory
120 Mo	14490 F	14790 F	15990 F
210 Mo	14790 F	15090 F	16290 F
340 Mo	15390 F	15690 F	16790 F

AMIGA CD 32

+ 2 jeux = **2490 F** + 6 jeux = **2790 F**

JEUX DISPONIBLES

BRUTAL SPORTS FOOTBALL	299 F
GLOBAL EFFECT	299 F
JAMES POND 2	299 F
DEEP CORE	259 F
ARABIAN NIGHTS	149 F
LABYRINTH OF TIME	229 F
MICROCOSM	399 F
MORPH	299 F
NIGEL MANSELL	299 F
PINBALL FANTASIES	329 F
PIRATES GOLD	299 F
TROLLS	299 F
LOTUS TRILOGY	299 F
ZOOL	299 F
PREMIERE	149 F
CHUCK ROCK 1	149 F
CHUCK ROCK 2	299 F
BUBBANSTIX	299 F
DISPOSABLE HERO	299 F
PROJECT X + F17	249 F
ALIEN BREED SE + QWAK	249 F
DANGEROUS STREETS	299 F
FIRE FORCE	299 F

NOUVEAUTES ANNONCEES

RISE OF THE ROBOT	NC
GUNSHIP 2000	299 F
FURY OF THE FURIES	299 F
CHAOS ENGINE	299 F
ZOOL 2	299 F
LOST VIKINGS	299 F
SABER TEAM	299 F
SOCCER KID	299 F

OCCASIONS

AMIGA 500	900 F	Moniteur 1083S	900 F
AMIGA 600	900 F	Moniteur 1085S	900 F
AMIGA 500+	1000 F	Moniteur 1084S	1000 F
AMIGA 2000	1500 F	Moniteur SVGA	1200 F
Imprimantes à partir de	400 F	Extension 512 Ko	120 F

LOGICIELS

GRAPHIQUES

Brillance	1600
De luxe Paint IV AGA	790
REAL 3D CLASSIC	990
REAL 3D PRO	3590
MORPH PLUS	1590
CALIGARI 24	1590
SCENERY	690

PAO

PRO PAGE 3.1	990
PRO DRAW 3.0	1490
PAGE SETTER 3	690

MUSIQUE

BARS et PIRES JUNIORS	990
BARS et PIRES PRO	2490
De luxe Music Const.	1090

VIDEO

SCALA MULTIMEDIA	2990
N°1 TITLER	570
VIDEO DIRECTOR	1590
SCALA VIDEO STUDIO MM 211	1590
BROADCAST TITLER SHR	1490
CINEMORPH	790

BUREAUTIQUE

PRO CALC	1490
EXELLENCE	590
FINAL COPY	990
PRO WRITE 3.3	490
TURBO PRINT	590
SUPER BASE	2890

DISQUETTES

Certifiées 100 % sans erreurs

	Par 10	Par 50	Par 100	Par 500
3"1/2 DF DD	3,60 F	3,30 F	3,00 F	2,80 F
3"1/2 DF HD	5,00 F	4,60 F	4,30 F	4,00 F

SERVICE REPARATION

Nous réparons tous les ordinateurs et Moniteurs...
Délais Maximum 10 Jours
Devis gratuit ou Forfait
Réparation garantie 3 mois

LES PLUS D'AMIE

- **GARANTIE 1 an Pièce et Main d'Oeuvre**
- **CREDIT gratuit 3 mois** *
- **REPRISE de votre ancien matériel** **
- **REMISE pour tous achats groupés**

* après acceptation du dossier
** pour tout achat supérieur à 4000 F

COMMANDEZ

- Par téléphone au **43 57 48 20**
- Par Fax au **43 57 10 01**
- Par courrier en remplissant le coupon réponse ou sur papier libre

A RETOURNER A : AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE :
TEL :
MON ORDINATEUR :
(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
Participation aux FRAIS D'ENVOI *			

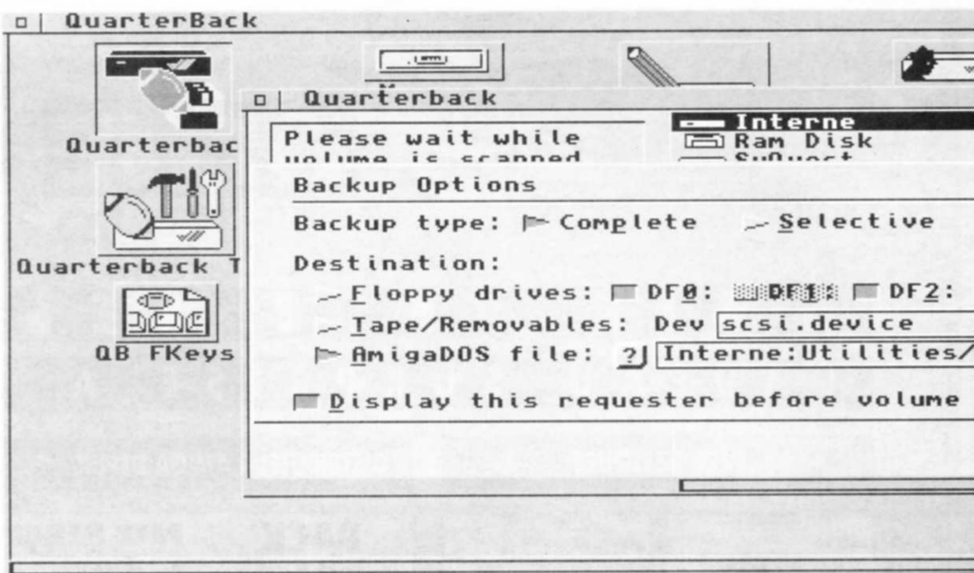
*FRAIS D'ENVOI : Poste 50 F / Transporteur 150 F par colis / C.R 70 F en sus.

❑ Chèque ❑ CCP ❑ Carte bleue Date d'expiration
❑ Carte club AMIE

Date : Signature

Tous nos prix sont TTC et modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles.





Quarterback 6.0 et Quarterback Tools Deluxe

Un outil de sauvegarde et ses accessoires...

Il nous est parvenu récemment la dernière version (6.0) de Quarterback, le fameux outil de sauvegarde des disques durs. Nous avons aussi recu le package "Quarterback Tools Deluxe", une série d'utilitaires pour disques durs et disquettes. Ces deux packages sont vendus séparément l'un de l'autre. Cette petite mise au point étant faite, ouvrons les boîtes!

Quarterback

Accompagné d'une documentation somptueuse et très claire en anglais, Quarterback est un programme qui n'a rien, mais alors rien à voir avec le football américain, puisqu'il permet d'effectuer des sauvegardes de vos disques durs.

Voici ce qu'il est possible de faire avec Quarterback :

- sauvegarder seulement une partie du disque dur (en sélectionnant les fichiers concernés);
- la sélection des fichiers à sauvegarder peut être faite automatiquement, en fonction de leur bit d'archivage, de leur date, de leur nom ou du répertoire dans lequel ils se trouvent;
- la sauvegarde peut se faire :
  - sur disquettes (jusqu'à quatre à la fois),
  - sur bande magnétique (streamers) SCSI ou autre,
  - dans un fichier AmigaDos,
  - avec ou sans compression (5 types disponibles),
  - avec ou sans mot de passe, pour les données confidentielles : le mot de passe est demandé lors de la restauration,
  - Avec ou sans vérification.
- il est possible de mettre à 1 le bit d'archivage des fichiers sauvegardés : comme AmigaDos le met à 0 lors d'une écriture ou réécriture quelconque du fichier, on peut savoir lesquels ont été modifiés depuis la dernière sauvegarde, et ne resauvegarder que ceux-là.
- Quarterback peut créer à la demande un fichier texte où il indique comment s'est passée la sauvegarde : erreurs, efficacité de compression...
- on peut imprimer le (ou les) directory qui a été sauvegardé,
- on peut régler la taille des buffers de transfert des données,
- enfin, on peut attacher une information quelconque (par exemple: le nom de la personne qui a effectué la sauvegarde) à la sauvegarde.

Quarterback possède aussi un port AREXX, une interface permettant de manipuler des streamers, et la possibilité de faire des macros, ce qui permet une grande souplesse d'emploi.

Et, surprise, se trouve sur la disquette de Quarterback un utilitaire fort pratique, se nommant Schedule Pro.

Celui-ci permet de démarrer n'importe quel programme AmigaDos à des dates définies à l'avance par l'utilisateur, ou simplement d'afficher un message à ces dates pré-définies. A noter : Schedule Pro nécessite le système 2.0 au moins.

Son utilisation est très simple : il suffit d'indiquer le programme à lancer, ou le message à afficher, et la ou les dates concernées, le tout à la souris, par requesters interposés.

Quarterback Tools DL

Voyons maintenant le second package : Quarterback Tools Deluxe. Il comprend neuf utilitaires :

- Quarterback tools,
- Replicator,
- Locator,
- Encryptor,
- Disk Eraser,
- File Eraser,
- System Mover,
- Keystroke Finder,
- Brain Cloud.

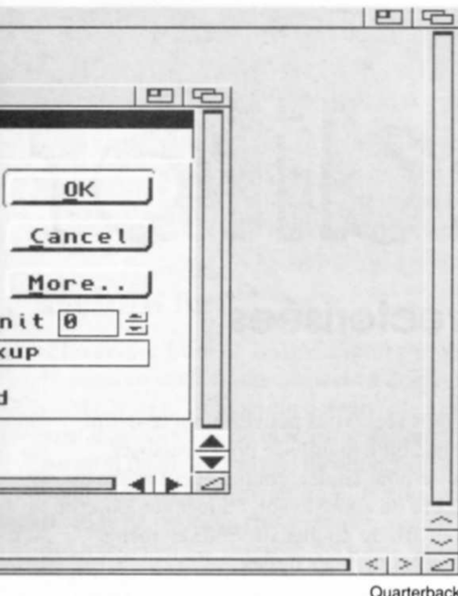
Commençons par le début : Quarterback Tools est un utilitaire qui permet de :

- localiser et réparer des erreurs sur disque dur ou disquette;
- localiser des blocs défectueux et les marquer comme inutilisables;
- restaurer des fichiers accidentellement effacés;
- réparer des fichiers sur des disques défectueux;
- optimiser des disques pour améliorer leur vitesse;
- avoir un accès direct aux blocs d'un disque dur, ou d'une disquette.

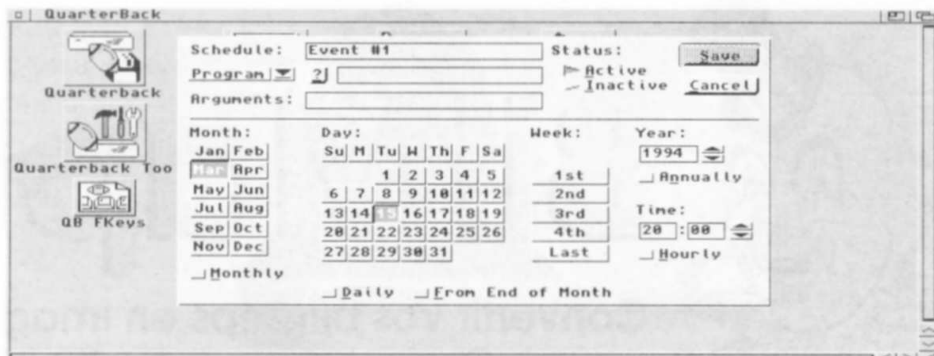
Un menu à quatre entrées

1 - Analyser/ Réparer un disque :

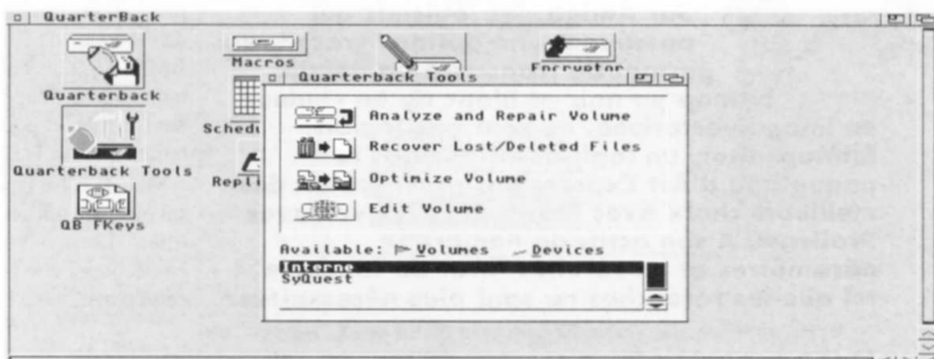
Cette partie permet de vérifier le contenu



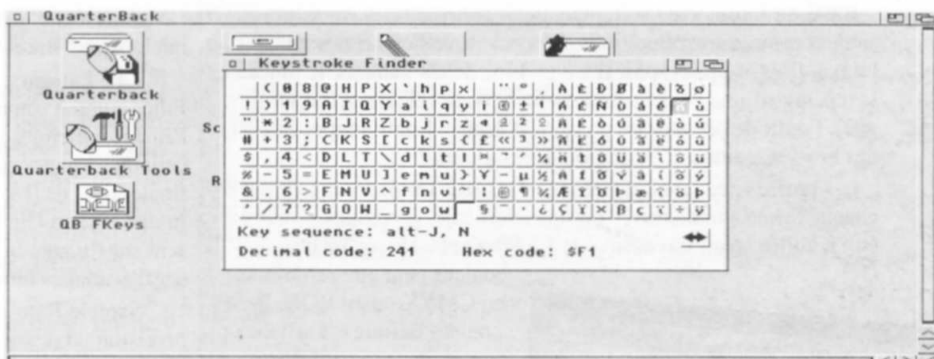
Quarterback



Quarterback - Schedule Pro



Quarterback Tools



Quarterback Tools - Keystroke Finder

d'un disque de A à Z, et de réparer ses blocs et/ou ses fichiers, le cas échéant. A chaque problème rencontré, le programme demande à l'utilisateur s'il veut le réparer ou s'il veut l'ignorer. Simple et efficace.

2 - Restaurer des fichiers effacés ou perdus

Ici, le programme vérifie le disque entièrement, à la recherche de fichiers disparus. S'il en retrouve, il tente de les reconstituer et indique à l'utilisateur dans quelle mesure cela a été réussi. Ensuite, on peut restaurer ces fichiers soit sur le même disque, soit ailleurs. Le programme peut même restaurer des répertoires disparus.

3 - Optimiser un disque

Cette option permet d'éliminer la fragmentation des fichiers sur le disque considéré, permettant ainsi des accès disques bien plus rapides. Avant cela, il est conseillé de faire une sauvegarde complète du disque, pour éviter les mauvaises surprises...

4 - Editer un disque

Ici on peut avoir un accès direct aux blocs et aux pistes d'un disque dur ou d'une disquette, de façon à pouvoir modifier directement les données, ou effectuer des recherches diverses. Une option "Capture" permet de sauvegarder dans un fichier AmigaDos le contenu d'un ou plusieurs blocs.

Quarterback Tools permet aussi l'impression de blocs, et l'utilisation de macros et d'AREXX.

Les autres utilitaires

Voici maintenant les principales fonctions remplies par les autres utilitaires.

Replicator

C'est un copieur. Il permet de copier des disquettes (jusqu'à quatre à la fois) non par par fichiers, mais par pistes. Très simple d'utilisation.

Locator

Permet de localiser un fichier sur une partition de disque dur, à partir de critères connus du fichier (par exemple les trois premières lettres de son nom). Utile pour de grosses partitions, quand on doit traiter des milliers de fichiers.

Encryptor

Cet utilitaire crypte un fichier de manière à protéger son accès, à l'aide d'un mot de passe. Ce même mot de passe est demandé lors du décryptage.

Disk Eraser

Comme son nom l'indique, il permet d'effacer des disquettes et rend leur contenu uniforme (par exemple, avec des $00).

File Eraser

Permet d'effacer des fichiers, et de manière définitive, puisqu'il réécrit sur les pistes qui contenaient les fichiers concernés une valeur donnée (comme le Disk Eraser).

System Mover

Ce programme copie tous les tiroirs système (C,S,Devs,Libs...) sur le disque de votre choix.

Keystroke Finder

Très utile : permet de savoir quelles touches taper pour afficher des caractères peu usités, par exemple, sur un clavier français:

ß : Alt-S,

È : Alg-G, Shift-E ... essayez !

Brain Cloud

Permet de brouiller une disquette sans perdre son contenu, pour masquer par exemple des connées confidentielles.

David Coronat

Conclusion

Je pense que Quarterback est un outil de préférence en matière de sauvegarde des disques durs: convivial, rapide, puissant... et accompagné par une documentation exemplaire. Tout simplement excellent!

Quant à Quarterback Tools Deluxe, cet ensemble d'utilitaires forme un complément agréable à l'utilisateur de Quarterback, par leur diversité et leur qualité.

Distributeur : CIS
14 Av Hertz, Europarc, 33600 Pessac.
Tel: 57.891.140 Fax: 56.362.846

Prix : Quarterback 6.0 590F TTC, Quarterback Tools Deluxe 890F TTC.



BitMapEditor

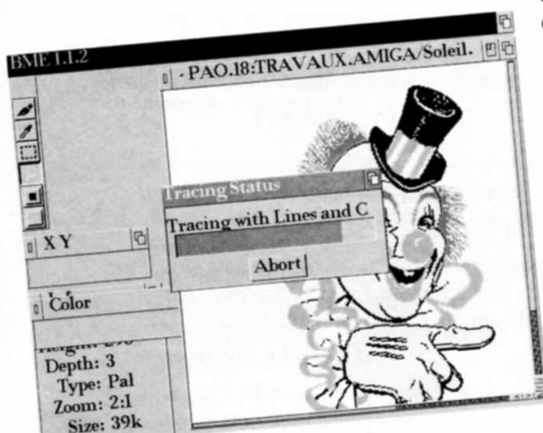
Convertir vos bitmaps en images vectorisées

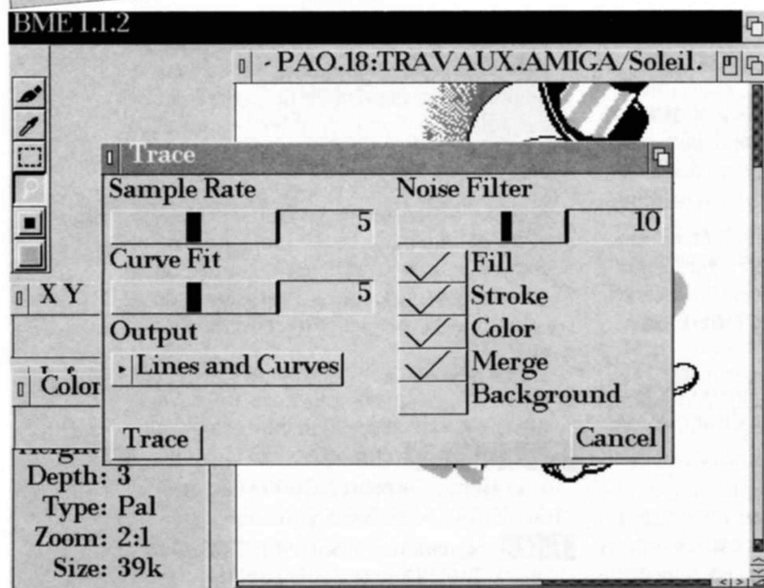
Sur Amiga, les logiciels qui possédent une option "trace", qui permet de transcrire un dessin bitmap en noir et blanc ou en couleur en image vectorisée, ne sont pas légion. BitMapEditor, un logiciel inclus dans le paquetage d'Art Expression, constitue un des meilleurs choix avec Trace, qui est livré avec ProDraw. A son actif, de nombreux paramètres et un résultat 'brut de fonderie' tel que les retouches ne sont plus nécessaires.

Présentation

BME est fourni avec le logiciel de dessin vectoriel Art Expression, et comme son nom l'indique sert à travailler sur des images bitmap IFF, 24 bits ou pas. Il y a un bloc de six gadgets: le pinceau, le repérage d'une couleur (représentée par la célèbre petite seringue), l'outil de découpe de portions d'image, l'outil loupe, édition des brosses, édition et définition des couleurs.

Les brosses peuvent être définies dans leur forme, et la taille de chaque forme (ronde,carrée,oblique, verticale, horizontale) peut être retaillée selon vos désirs de 1 à 90 pixels. De même chaque couleur peut être re-définie en CMYK ou en RGB. Et la couleur définie est affichée en bas dans le petit carré, même si sur le restant de l'écran elle est visualisée en niveau de gris. Au menu, vous pouvez afficher 3 petites fenêtres. L'une sert à afficher une info complète sur l'image chargée, les deux autres affichent la couleur (en CMYK) et les coordonnées de chaque pixel où est la souris, en temps réel. Vous pouvez aussi re-définir dans l'icône de BME la police bitmap utilisée pour visualiser BME. Il y a les cut,copy,paste pour copier, couper et coller des morceaux d'images. Pour faire un zoom avant, cliquer sur loupe et sur l'image, et pour un zoom arrière cliquer sur Shift en même temps que sur la souris. Voici les grandes lignes.





Mais là n'est pas son principal mérite, ni ce qui nous intéresse, à savoir cette option Trace dans Area au Menu qui elle est très "outillée". Lorsque vous chargez une image dans BME, vous pouvez en découper une partie (Crop), visualiser cette partie, puis "tracer" cette partie, avec l'outillage que voici.

Outils

Voyons tout d'abord l'outillage présenté dans le requester qui apparaît lorsque "Trace" est sélectionné (voir les images à gauche).

Il y a 3 curseurs: *Sample Rate, Curve fit* et *Noise Filter.* -Noise Filter comme son nom l'indique permet de réduire le 'bruit' sur l'image, entendez par là les pixels isolés qui parsèment parfois certaines images et qui pourraient gêner la réalisation de l'image finale. Il va de 0 à 15, et est fixé sur 10. Fonctionne comme sur Image FX, ou DigiView ou ArtDepartment. Sur 0, tout ce qui présent sur l'image bitmap sera vectorisé. A essayer avec prudence, sur des images bitmaps plus ou moins sales.

ı "Sample Rate", qui va de 0 à 10, permet de choisir le degré de précision du dessin traité: plus il est faible, plus cette précision est importante, donc plus de points seront traités. Un taux sur 0, donne le maximun de points traités. Par exemple, si vous avez un dessin avec des lignes très biscornues, ouvragées, il vous faudra le mettre sur 0. Par contre, si vous voulez avoir un dessin vectoriel moins fidèle, mais plus interprété, vous avez toutes les valeurs de 1 à 10, pour avoir ce que vous désirez.

ı "Curve fit": il vous indique le nombre de points que devra prendre en compte chaque courbe. C'est la fonction "intelligente" qui enlève les escaliers. Plus le chiffre indiqué sera fort, de 1 à 10, moins vous aurez de points dans votre dessin vectoriel final, mais il sera peut être moins anguleux. La valeur 5 constitue un bon compromis.

La ligne "Output", permet de choisir si le dessin vectoriel sera constitué de courbes, de lignes droites, ou des deux. A essayer selon les nécessités du dessin.

Les boutons Fill, Stroke, Fill, Color, Merge, Background permettent de faire un dessin sans en indiquer les couleurs (en fil de fer, ce qui vous donne toute latitude de préciser celles-ci plus tard), d'adapter le dessin, de le faire en couleur ou non, de grouper toutes les lignes vectorisées, d'intégrer la couleur de fond de l'image (le noir par exemple). Toutes options très utiles.

Le process

Le processus se fait en cliquant sur 'Trace'. Il se décompose en plusieurs étapes: Finding edges, Finding contours, Removing Noise, Sampling Data, Tracing with curves.

A noter que lorsque le processus est lancé, vous pouvez voir des lignes en couleur tracées autour des surfaces, ce qui vous permet de voir si le dessin obtenu va bien dans le sens désiré, et sinon de refaire d'autres réglages, et recommencer. A tout moment du process, vous pouvez cliquer sur 'Abort'. Ce qui vous évite les sauvegardes et les visualisations de vérification dans ArtExpression.

La sauvegarde se fait au format IFFDR2D, qui est exportable dans ArtExpression ou PageStream. Une fois sauvé dans AE, il suffit de sauver au format ArtExpression et de le récupérer dans Professional Page ou FinalWriter directement.

Retoucher?

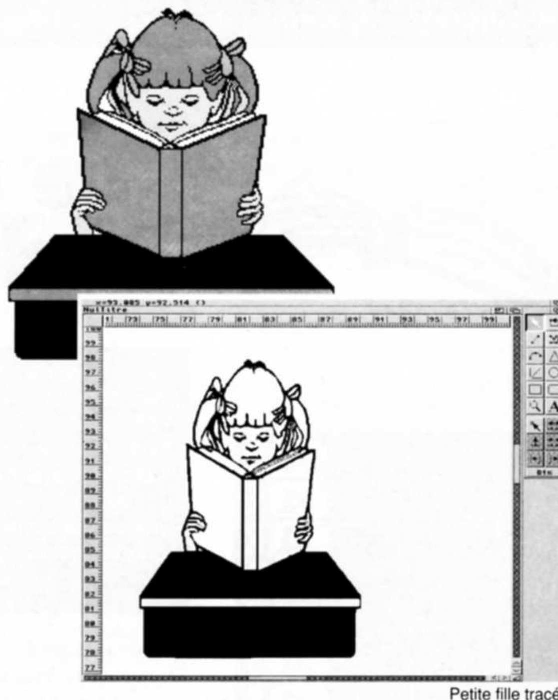
La grande force de BME est qu'il permet de "tracer" des dessins bitmaps en couleur directement en dessin vectoriel couleur, et qu'il n'y a pas trop besoin de retoucher. Et le gros problème souvent rencontré lors de la transformation d'un bitmap en vectoriel, est qu'il faut faire pas mal de retouches, selon votre mémoire disponible, selon le degré de simplification voulu. En général, avec BME je ne retouche pas les lignes, sauf si j'ai le temps, et que je dois mettre en 3D le dessin vectorisé, auquel cas, il faut impérativement optimiser le dessin. En PAO, sauf gros dessins, je n'ai pas besoin de modifier le dessin. C'est du brut de fonderie.

Autre grande force de BME: sa vectorisation des dessins couleurs bitmaps, sans reproche. Par contre, il faut bien qu'il y ait un hiatus dans ce panorama idyllique le noir et blanc, du moins dans les dessins détaillés qui est assez chatouilleux. Trop de détails sont escamotés. Voici plusieurs trucs qui vont vous permettre de bien traiter de petits dessins NB.

Méthode de travail en N&B

Il suffit d'agrandir 1 à 2 fois dans Dpaint ou autre (le prélever comme brosse, doubler la taille de la brosse,puis reposer la brosse dans la page et refaire tout ceci 1 à 2 fois). Normalement, cela suffit à faire un bon "tracage". Autre truc: remplacer chaque 'trou' de couleur blanche par une autre couleur (7 ou 8 couleurs suffisent), et sauver cette image. Il ne reste plus qu'à la "tracer", sans prendre l'option Color. Il faut ensuite retoucher au niveau d'ArtExpression, pour redéfinir la couleur.

L'agrandissement permet de traiter les portions de lignes qui ne font qu'un pixel de large, afin qu'elles soient prises en compte lors du "tracage", et ne soient pas considérées comme du "bruit" et traitées comme tel, vous évitant ainsi les retouches fastidieuses par la suite. Cela marche au "quart de poil". En remplaçant le blanc BME croira qu'il aura affaire à un dessin couleur et se comportera parfaitement bien. Normalement, vous n'avez plus à la retoucher.


Petite fille tracé

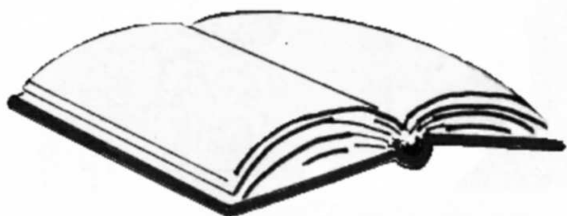
Marcel Duruflé

ArtExpression

Editeur: SoftLogik Publishing Corporation USA
Importateur: VEM
14 rue du bois sauvuge - 91055 Evry Cedex. Tel: 64.97.96.54 Fax: 69.91.19.25
Prix: 1990F TTC (version anglaise - mise à jour en français gratuite)


Image vectorisé avec BitMapEditor
(Une sortie d'imprimante sous ProPage à 150 dpi scanné avec Epson GT-8000).


Image originale
(Une sortie imprimante sous ProPage à 150 dpi scanné avec Epson GT-8000).



Le menu "Icônes" du Workbench



Menu icônes

Voici le deuxième article à l'attention des débutants extrait de la quatrième édition du livre "Comprendre et bien exploiter son Amiga" de Yves Brazeau, Daniel Garant et Lucille Lafontaine. Cette édition compte plus de 500 pages qui traitent de la version 3.0 du système d'exploitation de l'Amiga (AmigaDOS).

Pour que les fonctions du menu "Icônes" du Workbench soient accessibles, il faut au préalable avoir sélectionné une ou plusieurs icônes.

Ouvrir

Selon l'icône sélectionnée, soit on aura accès au contenu d'un répertoire ou d'un sous- répertoire, soit on pourra lancer un programme, ou encore on aura accès à un outil en même temps qu'un programme. Le même résultat est obtenu en cliquant deux fois sur une icône avec la touche gauche de la souris.

Copier

Il faut d'abord sélectionner l'icône désirée, ensuite la fonction COPIER. Cela reproduit l'élément représenté par l'icône sélectionnée (répertoire ou sous-répertoire (tiroir), programme ou fichier), en lui redonnant le même nom précédé de la mention "Copy of". Cette copie est réalisée dans la même fenêtre.

Une autre façon de copier un objet consiste à glisser l'icône de l'objet à copier sur l'icône de la disquette destinataire ou dans le tiroir destinataire. Pour copier le contenu d'une disquette sur une autre, il faudra fournir une disquette destinataire. On

Les secrets du requester "information"...

Il est important de bien connaître la fonction INFORMATION. En effet, en plus de fournir de l'information, cette fenêtre permet de modifier directement certains attributs de l'objet en éliminant, en ajoutant ou en changeant l'information contenue dans chacune des boîtes de communication. La fenêtre ouverte lors de la sélection de cette fonction permet d'avoir accès à une information différente selon que l'icône sélectionnée préalablement est celle d'une disquette (Volume), d'un tiroir, d'un outil, d'un projet ou d'une poubelle. Voyons les détails.

En haut au centre de la fenêtre apparaît le nom de l'objet suivi, entre parenthèse, du type d'objet. Les cinq types possibles d'objets sont: volume, tiroir, outil, projet et poubelle (voir encadré page 35).

L'icône apparaissant en haut, dans un cadre, au centre de la fenêtre représente l'objet.

A gauche, on peut retrouver les informations suivantes

Blocs: informe de la capacité totale en nombres de secteurs.

Utilisé: informe du remplissage effectif en Ko.

Disponible: informe de la capacité résiduelle en Ko.

Octets par bloc: donne le nombre d'octets utilisables par secteur.

Octets: donne le nombre d'octets constituant l'objet.

Pile: permet de réserver de l'espace mémoire requis pour le fonctionnement de l'objet.

Modifié le ou Crée le indique, selon le cas, la date et l'heure de création de l'objet représenté par l'icône ou la date et l'heure du dernier changement qu'a subi l'objet.

Outil par défaut: est une boîte de saisie dans laquelle on spécifie qu'un outil prédéfini est automatiquement branché sur l'objet (disquette, projet). Il s'agit à priori de l'outil qui a servi à traiter l'objet. Cependant, on peut le brancher à un autre outil.

Types d'outils: est une fenêtre avec un dispositif de déroulement qui sert à présélectionner et à enregistrer les paramètres désirés concernant un programme ou un fichier. Les programmes acceptant Types d'outils fournissent les explications concernant leurs différents paramètres. Les flèches et le dérouleur servent à faire apparaître les lignes d'option non visibles. Les boîtes AJOUT et OTER servent à ajouter ou à éliminer des lignes de données. Le fait de valider la case AJOUT rend accessible la ligne pour entrer des données. Une fois ces dernières entrées, il suffit d'appuyer sur la touche RETOUR. En cliquant sur une ligne de données existantes, celles-ci apparaissent dans la boîte servant à entrer des données. Il est ainsi possible de les modifier ou de les éliminer en validant la case ANNULER. Pour sauvegarder les nouvelles données, il suffit de valider la case SAUVER.

Commentaire: est une boîte de saisie qui permet de laisser et de consulter une note d'au plus 79 caractères servant d'aide-mémoire. Pour ajouter une note, il suffit de l'inscrire dans la boîte servant à cette fin et d'appuyer sur la touche RETOUR pour que l'information soit conservée.

Note: La note ajoutée est la même que celle rédigée à partir de la commande FILENOTE. Elle est ajoutée directement au fichier que l'icône représente et non au fichier d'affichage de l'icône (.info).

A droite, on est renseigné sur l'accès à l'objet

En lecture/écriture: lecture et écriture possibles.

En lecture seulement: lecture seule possible.

S'applique aux supports de rangement (disquettes, disques rigides, etc.). Pour une disquette, informe du fait que le loquet de protection est en position de protection ou non.

place la disquette source dans un lecteur et la disquette destinataire dans l'autre. Après s'être assuré d'avoir protégé la disquette source en écriture avec le loquet de protection, on glisse l'icône de la disquette source sur l'icône de la disquette destinataire. Le résultat obtenu est une disquette portant le nom de la disquette source précédé de la mention "Copie of". Par le même procédé de glissement, on peut copier le contenu d'une disquette sur un disque rigide en plaçant l'icône de la disquette source dans la fenêtre du disque rigide. Le résultat obtenu est un tiroir portant le nom de la disquette source.

Renommer----------

Cette fonction sert à renommer des disquettes, des répertoires ou des sous-répertoires (tiroirs), des programmes et des fichiers. Il faut sélectionner l'icône de l'objet à renommer et appeler la fonction RENOMMER. Celle-ci génère une boîte de saisie dans laquelle on inscrit le nom désiré. Ensuite on appuie sur la touche RETOUR ou on valide la case OK.

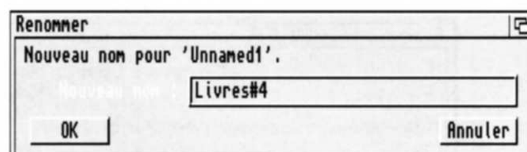
ATTENTION: Il faut éviter de laisser un espace avant ou après le nouveau nom. Il faut conserver le nom des tiroirs "System", "Devs", "Expansion" et "WBStartup": un changement de nom de ces répertoires empêche l'Amiga de localiser les programmes contenus dans ces tiroirs.

Figer-----------------

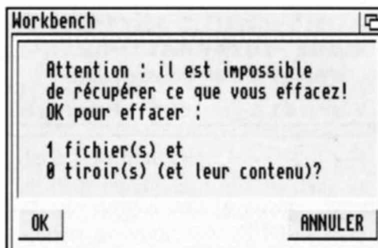
Figer des icônes se fait en sélectionnant une ou des icônes contenues dans une même fenêtre, dans des fenêtres différentes ou dans l'écran de l'Atelier-Workbench et en sélectionnant FIGER. Il faut se rappeler que la sélection multiple des icônes se fait soit en encadrant les icônes désirées avec un clic maintenu à l'aide de la touche gauche de la souris soit en maintenant la touche MAJUSCULE enfoncée et en cliquant sur chacune des icônes désirées avec la touche gauche de la souris.

Libérer---------------

Cette fonction sert à annuler la position donnée à une icône dans sa fenêtre. Ainsi, la prochaine fois que la fenêtre sera ouverte le système se chargera d'assigner une place à l'icône dans la fenêtre (voir Lever le voile sur les icônes).



Renommer



Effacer

Sortir-----------------

La fonction SORTIR permet de déplacer une icône pour la mettre avec les icônes de disquette dans l'écran ou la fenêtre de l'Atelier-Workbench. L'icône demeure dans l'écran ou la fenêtre de l'Atelier-

L'INFORMATION des autres objets informe sur l'état courant du fichier correspondant: six duos possibles pour chacun. Un simple clic sur la case à options suffit pour sélectionner une option ou pour l'invalider.

1) Script:

Si cette option est choisie et que le programme est exécuté par le SHELL, il sera lancé comme un fichier de commandes.

2) Archivé:

Cette option est utilisée par les programmes de sauvegarde. Elle a pour fonction d'apposer un scellé (bit d'archive) à un fichier ou à un répertoire sauvegardé. Si, après l'apposition du scellé, on modifie l'objet, on lève le scellé. Cela permet au programme de sauvegarde de déterminer, par la suite, les fichiers ou répertoires à sauvegarder à nouveau.

3) Lisible:

Cette option, lorsque sélectionnée, permet d'avoir accès aux informations contenues dans un fichier.

4) Modifiable:

Cette option, lorsque sélectionnée, permet de modifier les informations contenues dans un fichier.

5) Exécutable:

Cette option permet de bloquer ou non le lancement d'un projet ou d'un outil.

6) Effacable:

Cette option empêche ou permet la suppression d'un tiroir, d'un outil ou d'un projet. L'option est utile pour éviter qu'un fichier ne soit supprimé par erreur. Si elle n'est pas en fonction, l'objet est protégé contre la suppression.

Information d'un Volume

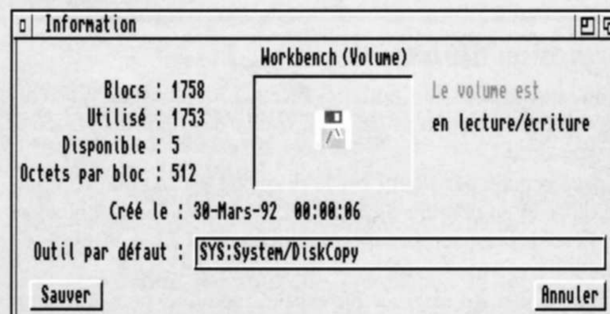
Elle indique le nom du volume, ici "Workbench"; le type d'objet Volume; le nombre total de blocs utilisables sur le volume: 1758 blocs; le nombre de blocs actuellement utilisés: 1753 blocs; le nombre de blocs disponibles: 5 blocs; le nombre d'octets utilisables par bloc soit 512 octets; l'attribut du volume soit en lecture seulement, soit en lecture/écriture selon que le loquet de protection de la disquette est en position de protection ou non. A noter qu'on ne peut modifier le statut d'un disque virtuel. Soulignons que les disques virtuels(RAD:, RAM:) sont conçus pour disposer 488 octets ou 1024 octets de rangement par bloc. Les disques rigides utilisent 512 octets ou 1024 octets par bloc.

La date et l'heure du formatage de la disquette sont indiquées à coté de la mention Créé le. Ici, la disquette a été formatée le 30 mars 1992 à 00 heure, 00 minute, 06 secondes.

SYS:system/Diskcopy dans la boîte de saisie Outil par défaut signifie que, pour copier une disquette, le système doit aller chercher le programme "DiskCopy" dans le tiroir "System" sur la disquette de lancement. Ici, la disquette "Workbench" pourra être copiée en glissant son icône sur l'icône de la disquette destinataire.

Note: SYS: signifie la disquette de lancement.

Le programme "DiskCopy" remplissant très bien le travail pour lequel il a été conçu, il n'est pas utile de le remplacer par un autre programme de copie. Cependant, il est possible d'utiliser un autre copieur en remplaçant l'information contenue dans la boîte Outils par défaut par celle référant à un autre programme de duplication de disquettes. Dès ce moment, la duplication d'une disquette à partir des icônes ou de la fonction COPIER du menu Icônes utilisera ce copieur pour copier cette disquette.



Information volume

Information d'un tiroir

Elle indique le nom du tiroir, ici "System". L'objet est de type Tiroir. Il s'agit d'un répertoire qui peut contenir des sous-répertoires et des fichiers.

Format - DF0
Information: Unité: 'DF0'
Volume: 'Livre#3'
Capacité: 880K, 54% plein
Nouveau nom du volume: Vide
Avec poubelle: ✓
FFS:
Mode international:
Mode répertoire rapide:
Formatage | Format. rapide | Annuler

Requester de formatage

Workbench jusqu'à l'utilisation de la fonction RANGER. Ce nouveau rangement a pour but d'éviter d'ouvrir plusieurs tiroirs avant d'avoir accès à un objet souvent utilisé.

A noter que seule l'icône qui représente le fichier est déplacée et que le fichier lui-même demeure dans son répertoire d'origine. Il existe une restriction: on ne peut sortir l'icône Trashcan.

Ranger---------------

Cette fonction sert à faire rentrer au bercail une icône déplacée dans l'écran ou la fenêtre de l'Atelier à sa position initiale. Il faut simplement sélectionner l'icône et faire appel à la fonction RANGER.

Effacer---------------

Pour éliminer des objets, il suffit de sélectionner une ou des icônes puis, dans le menu, la fonction EFFACER. Cette fonction supprime le fichier et son icône.

Cette fonction doit être utilisée avec prudence; c'est pourquoi une boîte de communication apparaît et demande de valider la demande de destruction du ou des fichiers en cliquant dans la case OK. En cas d'erreur, il est possible d'annuler cette opération en validant la case ANNULER.

IMPORTANT: si on supprime par erreur un fichier, il est possible de le récupérer en utilisant un programme de service spécialement conçu à cette fin. Un de ces programmes se trouve sur l'une des disquettes Outils. Cependant, il faut suspendre toute sauvegarde ou écriture de données sur la disquette à partir du moment où l'erreur a été commise et jusqu'à ce que le fichier soit récupéré, ceci afin d'éviter que des données nouvelles ne viennent écraser les données à récupérer.

Formater le disque-

Cette fonction est utilisable seulement lorsque l'icône d'un volume (disquette, disque rigide) est sélectionnée. Elle donne au volume un format exploitable par l'Amiga (voir Disposition des données sur une disquette). Cette commande détruira entièrement le contenu d'un volume déjà utilisé. Il faut donc être prudent.

Lorsqu'une disquette non formatée est

Les attributs cochés ont été sélectionnés, ce qui signifie qu'il est possible d'écrire dans ce tiroir, de lire, d'ouvrir et de supprimer ce tiroir. On peut modifier ces attributs en cliquant dans les cases à options correspondantes.

La boîte de saisie Commentaire permet d'inscrire une note pouvant comporter jusqu'à 79 caractères.

La fenêtre Types d'outils sert à spécifier des options.

Information
System (Tiroir)
Script
Archivé
Lisible ✓
Modifiable ✓
Exécutable ✓
Effaçable ✓
Modifié le : 25-Juin-92 12:15:15
Commentaire :
Types d'outils :
Ajout | Ôter
Sauver | Annuler

Information tiroir

Information d'un Outil

Elle indique le nom de l'outil, ici FKey. L'objet est de type Outil. L'outil est un moyen utilisé pour traiter des données. L'icône est de type Outil .

L'espace occupé par l'outil sur la disquette est indiqué en nombre de blocs et en nombre d'octets, ici respectivement 20 blocs et 10208 octets. L'espace occupé est directement lié à la taille de l'outil.

La pile permet de réserver un espace mémoire pour s'assurer que cet outil bénéficie de suffisamment de mémoire pour opérer sans problème (voir commande STACK). Ici un espace de 4096 octets est réservé en mémoire pour faire fonctionner l'outil.

Le dernier changement qu'a subi l'outil date du 25 juin 1992 à 12 heures 17 minutes et 19 secondes.

Les attributs cochés ont été sélectionnés. On peut modifier ces attributs en cliquant dans les cases à options correspondantes.

La boîte de saisie Commentaire permet d'inscrire une note pouvant comporter jusqu'à 79 caractères.

La fenêtre Types d'outils contient des options. Ces instructions seront transmises au programme et mises en fonction lorsque le programme "FKey" sera lancé.

Information
FKey (Outil)
Blocs : 20
Octets : 10208
Pile : 4096
Script
Archivé
Lisible ✓
Modifiable ✓
Exécutable ✓
Effaçable ✓
Modifié le : 25-Juin-92 12:17:19
Commentaire :
Types d'outils : DONOTWAIT
CX_POPUP=YES
CX_POPKEY=ctrl alt f
CX_PRIORITY=0
Ajout | Ôter
Sauver | Annuler

Information d'un outil

Information d'un Projet

Elle indique le nom du fichier: Cezanne; le type d'objet: Projet; le nombre de blocs et d'octets occupés par le projet. Il est possible de réserver une pile. La boîte de saisie Commentaire ne comporte pas de note. La fenêtre Types d'outils donne l'information FILETYPE=ILBM, ce qui signifie que le programme de création a produit une image de type ILBM. La boîte de saisie Outil par défaut indique que le projet a été conçu avec l'outil DPaint, qui se trouve sur la disquette portant également le nom DPaint. Un projet est le résultat d'un traitement de données effectué à l'aide d'un programme. Cependant, un projet créé avec un programme spécifique peut être vu ou lu directement (selon le type de projet) au moyen d'autres programmes tels les programmes de service PPSHOW (image) ou PPMore (texte) si on modifie en conséquence l'information inscrite dans la boîte de saisie Outil par défaut. Par exemple, si le programme de service est dans le répertoire C de la disquette de lancement, il suffit d'inscrire SYS9!)!?ÿÃÿÿáÏÏáÿÿÿÿÃÿÿ faut sauvegarder le tout (SAUVER).

introduite dans un des lecteurs à disquettes, celle-ci porte le nom de DF0:????, DF1:????, ou DF2:????, selon le lecteur de disquettes dans lequel se trouve la disquette non reconnue comme étant une disquette AmigaDOS. En sélectionnant l'icône de la disquette et en faisant appel à la fonction FORMATER LE DISQUE, on rendra la disquette utilisable par l'Amiga. Avant le début du formatage, une boîte de communication donne le nom du périphérique qui contient le volume à formater, le nom actuel du volume, la taille du volume en octets ainsi que le pourcentage d'utilisation. Elle permet de préciser les spécifications de la disquette: son nom après le formatage, la présence ou non d'une poubelle, l'utilisation ou non du FFS (gestion de fichiers), l'emploi ou non du mode international, l'emploi ou non du mode répertoire rapide. La case Formatage sert à lancer un formatage complet. Elle sera nécessairement utilisée pour une disquette jamais formatée ou présentant des anomalies de lecture et d'écriture. La case Format rapide s'applique à une disquette déjà formatée. Elle sert à lancer le formatage du seul bloc principal, qui renferme les informations relatives au volume ainsi que les informations relatives aux fichiers, rendant ainsi les données inutilisables.

Le formatage prédéfini implique une gestion de fichiers sous le mode OFS (Old File System). Le formatage d'une disquette en mode FFS (Fast File System) permet de placer plus de données sur un volume et rend la procédure d'accès plus rapides et plus performantes. Cependant, il limite la lecture ultérieure à un système 2.0 ou plus. Le mode international solutionne les problèmes découlant de l'emploi des caractères internationaux. Il est recommandé de cocher cette case à option. Ce mode nécessite l'emploi d'un système 2.0 ou plus. Le formatage d'un volume en Mode répertoire rapide (Directory Caching File System) rendra les volumes lisibles seulement avec un système 3.0 ou plus. Il est légèrement plus lent en écriture, mais permet en lecture d'afficher le contenu d'un volume environ trois fois plus rapidement.

A noter que si le volume à formater est de plus de 3 Meg, une boîte de communication demande de confirmer le formatage. Ceci est un moyen de protection additionnel pour éviter que le disque rigide ne soit formaté par inadvertance.

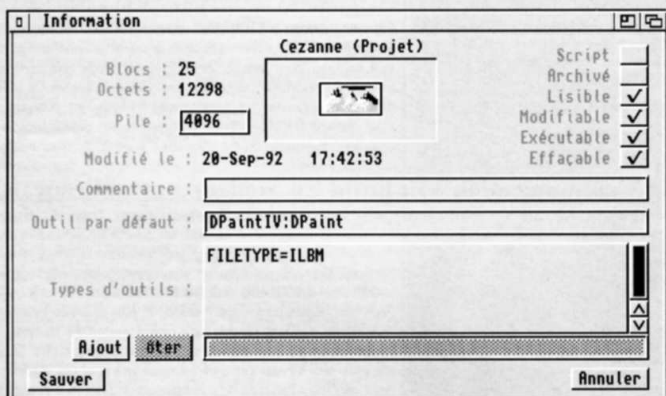
Si on copie une disquette sur une disquette non formatée, celle-ci se formatera en même temps qu'elle recevra le contenu de la disquette d'origine, ce qui évite d'avoir à formater la disquette destinataire avant son utilisation.

Vider la poubelle--------

La poubelle est un lieu de rangement où l'on classe les fichiers non utilisés. L'icône d'une disquette ne peut jamais être glissée dans une poubelle. L'icône d'une poubelle ne peut jamais être glissée dans un tiroir. Il est possible de récupérer les fichiers de la poubelle à tout moment tant que celle-ci n'a pas été vidée puisqu'elle correspond logiquement à un répertoire. Pour vider d'un seul coup la poubelle, il s'agit de sélectionner l'icône de la poubelle et de sélectionner la fonction VIDER LA POUBELLE. La poubelle elle-même est non supprimable avec la fonction EFFACER du menu Icônes.

Le livre Comprendre et bien exploiter son Amiga est édité par les Editions du Grand Moulin au Québec (tel 819-371-1767) et distribué en France, Belgique et Suisse par Someware, 27 rue Gabriel Péri, 59186 Anor, France.
Prix en France: 270F.

Il est maintenant possible d'avoir accès directement à l'image en cliquant deux fois sur son icône. Le projet se chargera lui-même de faire appel au programme de service mentionné dans la boîte de saisie.



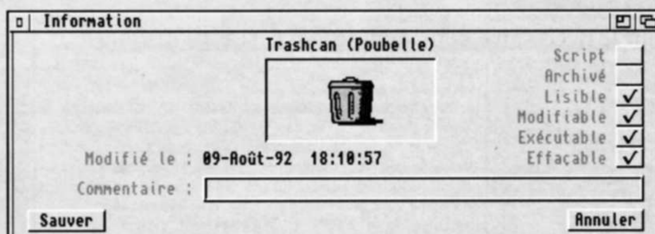
Information d'un projet

Information d'une Poubelle

Elle indique le nom du répertoire "Trashcan" et le type d'objet: Poubelle. A noter que, quel que soit l'attribut de la poubelle dans la case Effaçable, il est impossible de se défaire de cet objet en mode Intuition: la fonction EFFACER du menu Icônes n'étant pas disponible lorsque l'icône de la poubelle est sélectionnée.

Les derniers changements (Modifié le) survenus dans ce répertoire datent du 9 août 1992 à 18 heures 10 minutes et 57 secondes.

La boîte de saisie Commentaire permet d'inscrire une note pouvant comporter jusqu'à 79 caractères.



Information poubelle

Les cinq types d'icônes

L'Amiga utilise cinq types d'icônes aux propriétés très différentes: **volume**, **tiroir**, **projet**, **outil**, **poubelle**.Il existe par conséquent cinq types d'icônes possédant chacun des fichiers d'affichage de l'icône différents (.info) et non interchangeables à moins de faire appel aux fonctions du menu Type du programme "IconEdit" ou d'utiliser un programme de service spécialement conçu à cet effet (voir "Lever le voile sur les icônes").

● **Une icône de volume** représente une disquette, un disque virtuel (RAM:, RAD:), un disque rigide (disque dur) ou un disque optique. Les icônes de ces disques sont accessibles par la fenêtres ou l'écran de l'Atelier.

● **Une icône de tiroir** réprésente un répertoire ou un sous-répertoire. Les répertoires et les sous-répertoires sont des subdivisions du contenu d'une disquette (voir Hiérarchie des fichiers).

● **Une icône d'outil** représente un programme qui souvent sert d'outil de travail pour créer des fichiers représentés par des icônes de projet.

● **Une icône de projet** représente un fichier de données créé ou utilisé par un outil. Par exemple, un fichier de dessin possède une icône de projet.

● **Une icône de poubelle** représente un répertoire qui sert à ranger temporairement des fichiers jusqu'à ce que la décision soit prise de les détruire ou de les réutiliser.

La fonction *MONTRER TOUS LES FICHIERS* du menu Fenêtre attribut une pseudo-icône à un projet, à un répertoire et à un outil ne possédant pas d'icône.

France-Festival-Distribution

Un Festival de Choix, de Soins, et d'Amour
Pour Tous Les Amiga!

Soutenez votre distributeur le plus actif avec près d'un MégaOctet de nouvelles traductions exclusives chaque mois depuis 4 ans! Evénement exceptionnel ce mois-ci: Nous venons intégralement de franciser un des meilleurs Modems actuels: V42Bis 14400 Bauds totalement compatible avec les Fax graphiques et Minitels français et nos VF de Term et NComm en font le Kit Idéal de Communication Tout en Français!

T.U.F2.3 VF: Le Traceur Universel de Fonctions Multifenêtres!

Avec Calculs de Dérivées, d'Intégrales et Transformées de Fourier!



Réalisé par D. Dolimier pour ses besoins professionnels et pour palier au manque de bons traceurs sur Amiga, T.U.F est ainsi devenu le Traceur de Référence qui raviera tous les Scientifiques qui ont besoin de visualiser rapidement leurs formules. Ses possibilitées sont en effet remarquables: Fonctions 1D, 2D, 3D, Cylindriques Côniques, Sphériques, Quadriques, et toutes les possibilitées de fusion de graphes, de calculs de suites, d'intégrales, de dérivées et de transformées de Fourier! Gestion de tous les modes écrans des Systèmes 2.0 et 3.0 AGA! Hyper pratique grâce aux Multifenêtres donc Multicourbes chacune icônifiables à volonté! Disponible au prix de 150 FF TTC tous frais d'envoi et de gestion compris.

OctaMED Pro 5.0VF: L'éditeur de Musique 64 Pistes!

Fourni entièrement localisé en Français avec le WB2.1 et AGuide sous licence de distribution.



C'est le plus complet des éditeurs de Musique: Permet de gérer jusqu'à 8 Canaux Audio Simultanés sur les Amiga 2.0/3.0 Standards et jusqu'à 64 Canaux Midi. Idéal pour des Orchestrations importantes. Sa nouvelle conception modulaire des séquences apporte une souplesse d'utilisation sans égal. Ses innombrables possibilités de contrôles des effets dans l'échantillonneur et l'éditeur d'échantillons sont des plus époustouflantes: réductions des effets d'escalier, limiteur anti-distorsion, filtres, mixages, Echos et Bouclages faciles. Grandes facilités d'impression avec les noms d'instruments vos diverses annotations, etc. Version Commerciale intégralement traduite en français et totalement reprogrammée pour les Sys 2.0/3.0 AGA disponible au prix de 450 FF TTC frais de gestion et d'envoi compris.

PC-Task 2.03 VF: L'Emulateur PC en Version Complète

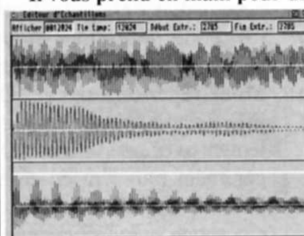
Utilisez enfin un PC VGA très simplement en Multitâche avec votre Amiga!!!



Version Commerciale pleinement fonctionnelle de ce superbe émulateur PC Multitâche avec émulation CGA, EGA et VGA en 256 couleurs possibles sur Amiga 1200 ou 4000. Il Permet de ce fait d'utiliser sur Amiga la plus grande majorité des logiciels PC. Support complet des Ports Parallèle, Série, Souris, Disques durs et CDRom. Support de tous les processeurs 68000 jusqu'à 68040. Les versions spécialement optimisés pour ces processeurs sont également incluses. Compatible avec toute la gamme Amiga. (Systèmes 1.2 à 3.0). Les émulations CGA,EGA,VGA se font directement sur votre moniteur Amiga. C'est le plus puissant des émulateurs PC, ici en package commercial complet avec disquette et manuel VF imprimé au prix de 450 FF TTC frais d'envoi inclus.

Tutoriel OctaMED VF: Le Compagnon Idéal de OctaMED.

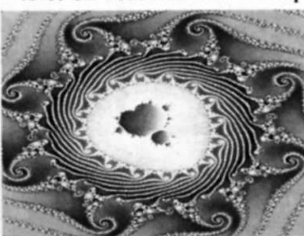
Il vous prend en main pour une parfaite maîtrise de la Musique sur Amiga!



Fourni entièrement en français, imprimé et relié, c'est LE Tutoriel de référence qui vous aidera à maîtriser parfaitement OctaMED Pro V5.0. Il est fourni avec trois disquettes d'exemples et de modules contenant une très large variété d'échantillons d'instruments professionels très purs exclusifs à ce kit tels que: Pianos, Orgues, Guitares, Basse, Cymbales ainsi que des exemples de modules exceptionnels sur 6 ou 8 voies! Tout est rèèllement prévu dans ce Kit pour vous prendre en main étape par étape et vous permettre très rapidement de pouvoir créer et composer vos propres modules de Musique. Ce kit Tutoriel sur OctaMED en Français est disponible en exclusivité au prix de 450 FF TTC tout frais d'envoi compris.

MandelTour AGA VF: Les Jeux de Fractales Pour Tous

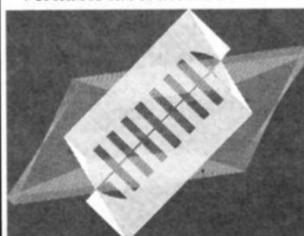
Avec Un Tout Nouveau Concept de Gestion Dynamique des Palettes AGA!



MandelTour est le seul sur Amiga qui permette l'exploration des ensembles fractals de MandelBrot avec une qualité d'image et de rendu des formes et couleurs des plus professionnelles quel que soit la profondeur d'exploration et ceci très simplement grâce à une interface graphique avec menus, requesters, et souris particulièrement étudiée pour permettre même aux plus débutants d'entre nous de pouvoir l'utiliser très facilement. Sa gestion dynamique des palettes AGA vous offre des facilités stupéfiantes de création des diverses séries de dégradés qui chose unique, peuvent s'ajuster et se déplacer simultanément par simples clics de souris permettant un coloriage très facile de ces images. MandelTour AGA: Prix 200 FF TTC Envoi compris.

Ginseng Collection: Jingles, Intros et Modules Professionels!

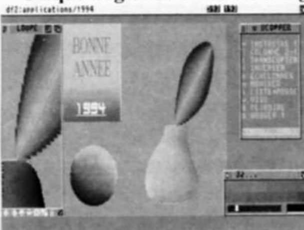
Véritable laboratoire de fichiers musicaux pour vos présentations multimédias.



Améliorez vos présentations audiovisuelles grâce à ce kit composé de 6 disquettes contenant une large panoplie d'introductions musicales, d'effets spéciaux, de Jingles, et de modules originaux réalisés par des professionels Australiens. Ce kit vient en effet d'être crée tout spécialement dans le but de vous fournir d'un seul coup tout le nécessaire à l'habillage musical de vos présentations multimédias. Idéal par exemple avec Scala. Ne perdez plus de temps à rechercher de-ci de-là les effets musicaux dont vous avez besoin. Tout a été ici soigneusement pensé et réuni pour vous simplifier le travail. Tous les fichiers de ce kit sont bien sûr au format classique des trakers et sont donc compatibles avec tous les logiciels musicaux actuels comme OctaMED. Disponible au prix de 400 FF TTC frais d'envoi comprois.

TEXTIMAGE AGA VF Le Plus Astucieux Logiciel Graphique

Unique Logiciel de Dessin avec gestion du Copper pour démultiplier les couleurs!



Grâce à une gestion particulièrement très astucieuse du Copper AGA de l'Amiga, TextImage vous permet de dessiner avec de multiples effets de transparences et de dégradés de rêves dignes du 24 bits sans jamais avoir la moindre lourdeur des modes 24 bits! Les images ainsi produites sont étonnament belles et très peu encombrantes! Les utilitaires associés permettent alors aux graphistes de réaliser enfin sur disquettes de longues présentations multimédia où textes, sons et images se mèlent avec des effets époustouflants puisque chaque image ainsi crée contient ses propres routines pour piloter en direct les effets Copper lors de la visualisation! C'est unique en son genre et d'une efficassité sidérante! TextImage AGA est disponible en VF commerciale exclusive complète pour Amiga 1200 & 4000 au prix de 500FF TTC frais d'envoi compris.

MagicWB VF: Un WB de Rêve tout en Marbre Rose!

Améliorez encore votre WorkBench avec des Icônes de qualité exceptionnelles.



MagicWB est constitué d'une véritable panoplie d'utilitaires et d'icônes pour améliorer l'ensemble de votre WorkBench. Les icônes sont d'une qualité et d'un rafinnement tout à fait époustouflant. Cet ensemble de MagicWB est prévu pour tous les Systèmes Amiga à partir du Système WB2.0. Outre ces icônes des utilitaires inclus permettent de changer le fond uni de votre WB habituel pour obtenir de splendides fonds tout en Marbre rose vous apportant fraîcheur et ravissement. Toutes les longues documentations ont été entièrement traduites en français pour vous permettre d'exploiter au maximun de ses possibilités tout ce grandiose ensemble qu'est MagicWB disponible donc ici en VF sur deux disquettes au prix de 150 FF TTC frais d'envoi compris.

Kit C: Tout le nécessaire pour débuter en C sur 10 disques!



Idéal pour débuter facilement en C même sur de petites configurations sans disque dur. Ce kit contient les VF de ZC et PDC les deux meilleurs compilateurs C du DP. La VF intégrale de l'énorme C-Manual qui explique en détail la programmation en C de l'Amiga et les VF de l'assembleur A68K et de l'éditeur de liens Blink. Au total 10 disquettes contenant des Mo de traductions, des conseils, des exemples, des utilitaires: absolument tout est prévu dans ce kit pour vous guider pas à pas vers votre apprentissage du C, le tout sans aucun tracas de fonctionnement puisque toutes les procédures d'édition et de compilation sont aussi entièrement automatisées! Le tout en VF sur 10 disquettes pour tout Amiga (y compris 1200 ou 4000) au prix de 500 FF TTC frais d'envoi compris.

Kit Communication VF: Enfin Un Modem tout en Français!

Avec également nos versions françaises de Term et Ncomm pour tout Amiga.



Ce Kit est composé d'un des meilleurs FAX/Modem actuel entièrement compatible avec les Minitels et FAX français. Section Modem absolument tous protocoles usuels jusqu'à V42Bis et 14400 Bauds. Section FAX: tout protocoles y compris FAX graphiques de groupe 3 (mode le plus usuel en France). Le Manuel du Modem fourni entièrement traduit en français vous permettra de pouvoir enfin exploiter pleinement votre Modem. De plus nos VF de Term et NComm qui sont actuellement les deux meilleurs logiciels de communication pour tout Amiga vous donneront accès à tous les serveurs BBS, y compris RTC et Minitels. Tous les cables sont fournis et tout cela est réuni dans ce Kit Comm au prix de 4000 FF TTC envoi Recommandé compris.

PowerCopy Professional VF 3.0 Le Hard-Copieur ULTIME!

Jouez enfin en toute sécurité grâce à une parfaite sauvegarde de tous les jeux!



Grâce à ses algorithmes uniques et ultra sophistiqués de détection et d'analyse automatique des pistes de disquettes, ce copieur détecte et reconnaît absolument tous les formats encodées ou non possibles sur Amiga. Il est d'ailleur fourni avec plus de 400 fichiers de formats prédéfinis prouvant sa puissance exceptionnelle à maîtriser tous les encodages les plus sophistiqués. Il convient à tous les modèles d'Amiga et est donc vraiment absolument idéal pour copier Jeux et Démos sur n'importe lequels de vos périphériques (devices) y compris vos disques durs. Son long manuel entièrement traduit en français et imprimé vous permettra d'exploiter pleinement toutes ses immenses possibilités. (Plus de 200 fonctions!). Disponible dans sa toute nouvelle version 3.03 VF au prix de 900 FF TTC envoi compris.

BigPlanet AGA: Nappez vos images sur des Sphères Spaciales!

Toute Nouvelle Version 1.3 avec Interface Graphique et Prévisualisation!



BigPlanet vient d'être adapté au format AGA. Il permet désormais de napper toutes vos images y compris AGA sur de gigantesques sphères avec également toutes les possibilités de créations de jeux de lumières par rotation pour simuler par exemple des croissants de lune du plus bel effet! La taille des sphères résultantes est bien sûr réglable à volonté. BigPlanet est le seul logiciel sur Amiga qui puisse permettre en quelques secondes de telles transformations de vos images! Quel que soit votre image, paysages, arts, objets, fractales, un excellent rendu spacial en AGA est garanti dans tous les cas! BigPlanet vous ouvre les portes de la création d'effets spaciaux pour vos images! Disponible pour tout Amiga: 150 FF TTC frais d'envoi compris.

POV-RAY 2.2 VF: Le plus Célèbre des RayTraceurs!

Permet le réalisme photographique grâce à ses innombrables textures fractales!



PovRay 2.2 VF: Nouvelle Version du meilleur logiciel de RayTracing avec encore plus de puissance et d'optimisation. En quelques mots le RayTracing est une technique de lancé de Rayon permettant d'obtenir des images de synthèse spectaculairement proche de la réalité. Cette VF de PovRay est fournie avec un fonctionnement automatisé pour tout Amiga (1.2 à 3.0 inclus) vous délivrant de tout tracas d'installation et nos longues traductions (presque 500Ko) aussi bien des manuels que des exemples vous guiderons pas à pas vers des réalisations surprenantes de réalisme et de beauté. Tout cela sur 4 disquettes au prix d'ensemble de 300 FF TTC tout frais d'envoi compris. Le Manuel imprimé relié est aussi disponible pour 300 FF TTC.

AMFC: Le Convertisseur Universel de Formats Musicaux



Si vous avez des problèmes de convertion de formats pour vos fichiers de musique: AMFC est là pour les résoudre efficassement et si facilement par simples clics de souris! Il reconnait en effet la quasi totalité des formats anciens et actuels: SoundTraker toutes versions jusqu'à V2.6, NoiseTracker, ProTracker, Med, OctaMED, SMUS de Sonix, Oktalizer, MusicX, ainsi que tous les échantillons au format IFF. Après avoir lu l'un de ces formats AFMC peut le convertir dans l'un des autres formats par simples clics. Il constitue donc un complément idéal à OctaMED vous délivrant de tout problème de format. Ceci est la Version Française disponible en exclusivité au prix de 200 FF TTC tout frais d'envoi compris.

Appel aux Boutiques, Revendeurs, Importateurs, Créateurs sur Amiga: Nous préparons un HyperGuide sur l'Amiga en Francophonie. Envoyez-nous tous vos coordonnées!!!

Eurochèques: +50FF
Recommandé: +30FF

France-Festival-Distribution: *3 Rue Anatole France, Fr 13220 Châteauneuf-Lès-Martigues*

Option Traitement Prioritaire: +100FF

France-Festival-Distribution

Un Service Unique de Traductions Systématiques De Tous les Meilleurs DP Internationaux.


Label FFish!

OUVERT TOUTE L'ANNEE!

Catalogue Détaillé / Version Mai 1994

Sys 1.3/2.0/3.0

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

Grâce à notre équipe de traducteurs nous vous proposons ici plus d'une centaine de Versions Françaises Exclusives et régulièrement remises à jour. Mais attention, ces disques ne sont pas une collection de plus destinée à finir dans un placard au bout de quelques heures d'utilisation! NON! Nous avons particulièrement trié, sélectionné, et regroupé par thème les meilleurs DP afin de rendre ces disques les plus avantageux et les plus fonctionnels possibles: d'une part grâce aux traductions et d'autre part grâce aux installations automatisées. Enfin sur chaque disque nos notes personnelles viendront compléter les documentations en vous apportant des conseils complémentaires essentiels afin de vous éviter de tomber dans des pièges ou des impasses. Tout cet important travail contribue donc à vous garantir absolument un maximum d'efficacité tout en perdant le moins de temps possible. Pour comble grâce à un service unique de remise à jour gratuite, vous n'achetez ces VF qu'une seule fois, puisque chaque nouveau disque commandé vous donne droit à une remise à jour d'un disque ancien ce qui, vu le nombre de remises à jour des divers DP est particulièrement économique pourvu que vous soyez un peu fidèles.

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

Kit C Complet VF: Idéal pour débuter facilement en C même sur de petites configurations sans disque dur. Ce kit contient les VF de ZC et PDC les deux meilleurs compilateurs C du DP, La VF intégrale de l'énorme C-Manual qui explique en détail la programmation en C de l'Amiga et les VF de l'assembleur A68K et de l'éditeur de liens Blink. Au total 10 disquettes contenant des Mo de traductions, des conseils, des exemples, des utilitaires: absolument tout est prévu dans ce kit pour vous guider pas à pas vers votre apprentissage du C, le tout sans aucun tracas de fonctionnement puisque toutes les procédures d'édition et de compilation sont aussi entièrement automatisées. C'est donc absolument l'idéal pour vous mettre au C et via tous les conseils, exemples et traductions que ce Kit contient c'est vraiment la garantie de réussir à obtenir très rapidement des réalisations surprenantes qui vous encourageront sans cesse à progresser dans ce langage et à découvrir ainsi la véritable puissance que nous offre la programmation en C d'une machine aussi merveilleuse que l'Amiga. Ce Kit C Complet en Version Française est disponible au prix de 500 FF TTC. Frais de Gestion et d'Envoi compris sauf pour Option Eurochèque: +50 FF.

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

***PowerS*:** Ce disque contient nos Versions Françaises de Precognition, GadToolsBox2.0C PowerSource et CDesigner. Ce sont tous les quatres de puissants éditeurs de fenêtres, menus et gadgets pour aider les programmeurs en C ou ASM. Par exemple vous dessinez vous-même vos gadgets et menus à l'aide de la souris et ces utilitaires se chargent ensuite d'en générer les sources C ou ASM correspondandes pour inclure dans vos programmes. Tout cela est réuni en VF sur ce disque *PowerS* au prix de 100 FF TTC. Frais de Gestion et d'Envoi compris.

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

***Tech#1*:** Ce disque contient des traductions de cours de programmation Amiga écrits (en C) par les plus grands spécialistes Américains de l'Amiga avec leurs exemples d'application. Entre autres vous y trouverez des cours sur: Les pointeurs en C, sur les Tâches, sur la réalisation d'un jeu d'arcade, sur la programmation des nouvelles bibliothèques du système 2.0 comme la nouvelle version de la Graphics library et la GadTools library avec notamment un cours sur la gestion des gadgets et menus sous système 1.3 puis 2.0 ainsi qu'un cours très important sur les Tags: une véritable révolution dans la programmation sous système 2.0! Il y a donc beaucoup de traductions très intéressantes sur ce disque dénommé Tech#1. Les exemples d'application sont aussi fournis et le langage utilisé est bien-sûr le C, mais si vous programmez dans d'autres langages vous tirerez quand même bien profit de cette disquette exceptionnelle vu toutes les informations et conseils qu'elle contient! D'ailleurs ce n'est pas tout car ce disque contient aussi quelques utilitaires pour programmeurs avec la Version Française de TrackDos un utilitaire très complet et puissant pour manipuler la mémoire de l'Amiga et par exemple en sauvegarder des morceaux sur disquettes et la Version Française de SystemTracer qui permet d'obtenir la liste et les adresses de toutes les structures présentes dans votre Amiga. Tout cela est donc en VF sur ce disque *Tech#1* au tarif de 100 FF TTC (Frais d'envoi compris).

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

***Tech#2*:** Puisque vous avez bien apprécié la qualité du disque Tech#1 nous vous en avons préparé la suite. Tech#2 contient ainsi 14 autres cours sur des sujets aussi variés que les Shells sous 2.0, le ZenTimer, Les nouvelles possibilités des Genlocks sous WB2.0, Le système FFS, La création des Bibliothèques Partagées, Astuces sur les Sprites, Le mode HAM, Les nouveaux menus, La communication entre Tâches, les Joysticks, Le débogage des erreurs de mémoire, La conception d'un logiciel d'affichage d'objets 3D. Les exemples d'application avec leurs sources en C ou ASM sont également fournis. Si vous programmez dans d'autres langages vous tirerez quand même bien profit de ces disquettes exceptionnelles vu toutes les informations et conseils qu'elles contiennent. Disque Tech#2 en VF: 100 FF TTC. (Envoi compris).

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

Cours Techniques Arex#1 & Arex#2: Conscients du grand manque de documentation sur Arexx, voici réunis sur ces deux disques de nombreux cours traduits en français sur ce langage avec également de multiples exemples, utilitaires, documentations et cours complémentaires notamment sur la RexxArpLibrary cette bibliothèque DP qui permet de décupler la puissance d'Arexx en ajoutant des interfaces graphiques à vos programmes Arexx, ou encore un cours très précieux sur le concept fondamental d'applications Hôte d'Arexx. Tout cela intégralement traduit en Français avec les exemples associés pour vous permettre enfin de profiter pleinement de ce langage. Ces deux disques sont disponibles au tarif d'ensemble de 200 FF. (Envoi compris).

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

C-TUTOR VF: Plus qu'un tutoriel, c'est un véritable Manuel Professionnel sur la norme ANSI du Langage C que nous vous proposons ici intégralement traduit en Francais. Les Macros, Les Variables, Fonctions, Prototypes, Les diverses instructions de controles, Les Pointeurs, Structures, Entrees/Sorties, Conversions, Les Chaines et Tableaux, Les Concepts d'Allocations Dynamiques, et les Manipulations Binaires, tous les concepts fondamentaux du Langage C sont traités avec une précision stupéfiante sur 14 chapitres chacun illustré par de nombreux exemples que vous pourrez compiler avec notre Kit C décrit ci-dessus. C-Tutor intégralement en VF est disponible: Soit seul sur 1 disque pour 150 FF. Soit en ouvrage imprimé (220 pages Laser avec sa disquette d'exemple) au prix de 300 FF. (Frais Gestion & Envoi compris).

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

Kit Amiga "E" VF: Découvrez le plus rapide des langages et des compilateurs: Le "E" un langage si rapide et si parfaitement intégré à une programation de l' Amiga qu'il raviera tous les débutants ou tous ceux qui étaient allergiques au C. Nos longues traductions et innombrables exemples vous permettront de l'utiliser sans soucis. Prêt à l'emploi sur 2 disques pour 150FF TTC. (Envoi compris).

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

Kit P.C.Q VF: Fabuleux Compilateur Pascal du DP ici dans sa dernière version de Mars93. Outre toutes ses fonctions Mathématiques transcendantes intégrées, ainsi que de nombreuses fonctions importées de la norme Turbo Pascal, il permet également de compiler des programmes graphiques très sophistiqués. Les nombreux exemples fournis sur ces disques prouvent qu'il constitue un produit trés sérieux. Disponible sur trois disques au tarif d'ensemble de 200 FF TTC.

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

***Utils#20A&B*:** Entièrement consacré à l'amélioration des Systèmes 2.0 & 3.0 ce kit contient nos VF de MagicMenu utilitaire tres puissant qui simplifie extraordinairement les accès aux menus et fonctions du système, ainsi que nos énormes VF de la KD-Freq Library et de la ReqTool Library, bibliothèques qui améliorent de façon remarquable tous les requesters du Système. Les docs programmeurs sont également fournies en VF, ce qui vous permettra d'accéder enfin à une programmation facile pour tous vos réquesters! Tout cela en VF pour 150FF TTC. (Envoi compris).

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

***Utils#19*:** Destiné au Titrage Vidéo ce disque contient notre VF de Inscript un superbe logiciel de titrage avec de multiples effets spéciaux y compris le mixages avec images IFF si bien qu' il sert également à la production d'écrans complets pour vidéo intéractive. Notre longue traduction vous sera indispensable pour exploiter pleinement les innombrables possibiliés de ce logiciels. De très belles fontes Noires et Couleurs sont également incluses. Le tout disponible au prix de 100FF TTC.

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

***Utils#18*:** Contient nos Versions Françaises de AmigaGuide et Installer ces deux logiciels sont devenus indispensables pour toute bonne utilisation des Systèmes 2.0 ou 3.0: AmigaGuide permet de créer et de visualiser les documentations de façon intéractive sous forme d'HyperTexte ce qui est particulièrement élégant et pratique si bien qu'il est désormais le standard de visualisation des docs et des aides en lignes des Sys 2.0 et 3.0. Installer est quant à lui, devenu le standard de gestion des scripts d'installation pour votre Système. Nos longues traductions vous permettront d'exploiter enfin au mieux ces deux grands utilitaires des Systèmes 2.0 et 3.0. Tout cela est donc disponible sur ce disque *Utils#18* au prix de 100 FF TTC. (Frais de Gestion et d'Envoi compris).

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

***Utils#17*:** Tout spécialement consacré à la Musique sur Amiga avec nos VF de SmartPlay et de EdPlayer deux superbes joueurs de musique multiformat permettant de multiples effets spéciaux. Nos longues traductions vous seront d'un grand secours vu les sophistications extrêmement nombreuses de ces logiciels. Des exemples de musiques sont également fournis sur ce disque afin que vous puissiez utiliser immédiatement tout cela, disponible sur *Utils#17* au tarif de 100FF.

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

***Utils#16*:** Indispensable pour toutes vos convertions de formats d'image, ce disque contient notre version française de la toute nouvelle version de ViewTEK 2.0 avec également notre VF de Rend24 nouvelle version 1.5. Avec ces utilitaires vous pourrez enfin visualiser directement en mode HAM8 toutes vos images 24 bits qu'elles soient au format IFF 24 bits ou JPEG ou même au format PC GIF et bien sûr vous pourrez convertir ces images 24bits ou JPEG au format HAM8 et réciproquement. Ce disque *Utils#16* vous sera donc très utile si vous utilisez notre VF de PovRay vous pourrez alors enfin apprécier l'extraordinnaire rendu des images de PovRay en HAM8 ou de tout autre logiciel générateur d'images 24 bits. *Utils#16* en VF pour 100 FF TTC (Envoi compris).

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

MandelMania AGA VF: Un tout nouvel explorateur MandelBrot/Julia exploitant les 256 couleurs parmi 16 millions des Amiga 1200 & 4000. Outre nos traductions, nous vous avons aussi préparé de nombreux conseils supplémentaires, des exemples d'images et de palettes précalculées afin de vous aider à obtenir de superbes images fractales avec ces palettes très impressionantes de 256 couleurs simultanément. Disponible sur 2 disques au prix total de 150 FF TTC. (Envoi compris).

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

PovRay 2.2 VF: Nouvelle Version du meilleur logiciel de RayTracing avec encore plus de puissance et d'optimisation. En quelques mots le RayTracing est une technique de lancé de Rayon permettant d'obtenir des images de synthèse spectaculairement proche de la réalité. Cette VF de PovRay est fournie avec un fonctionnement automatisé pour tout Amiga (1.2 à 3.0 inclus) vous délivrant de tout tracas d'installation et nos longues traductions (presque 500Ko) aussi bien des manuels que des exemples vous guiderons pas à pas vers des réalisations surprenantes de réalisme et de beauté. Tout cela sur 4 disquettes au prix d'ensemble de 300 FF. (Envoi compris).

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

Manuels Imprimés: Tous nos Manuels sont maintenant mis-en-page et imprimés dans une Très Haute Qualité Laser PostScript de 1200 Points par Pouce procurant un grand confort de lecture et sur format A5 (15x21 cm) très pratique à consulter. Manuel PovRay VF au prix de 300 FF. Manuel C-Tutor VF (avec sa disquette d'exemple) 300 FF. Manuel AmigaGuide/Installer VF au prix de 150 FF et Manuel ToolManager 2.1 VF au prix de 80 FF. Frais de gestion et d'envoi compris.

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

Kit PasTEX VF: Ce portage du traitement de texte TEX dans le DP Amiga est véritablement LE DP de l'Année 94 à posséder absolument. Tous ceux qui l'ont en sont ravis tellement ses facultés d'impression sont nombreuses et puissantes: Outre ses impressions de textes avec la qualité des fontes vectorielles (donc absolument sans effet d'escalier quelque soit la taille de la police utilisée!) et toutes ses possibilités de mise-en- page, justifications, lettrines, ou insertions d'images IFF, la réalisation de superbes tableaux est également chose facile. Quant aux formules mathématiques, là il nous offre vraiment le nec plus ultra: TEX est Domaine Public mais il appartient à la Société Américaine de Mathématique (AMS) qui réalise depuis des années toutes ses publications avec TEX, si bien que TEX est devenu véritablement LE standard d'impression du monde Scientifique et Universitaire. PasTEX permet donc tout cela et cette Version Française est fournie prête à l'emploi pour tout système Amiga (y compris 1200 et 4000) avec un superbe éditeur du visualisation, un Driver Multi-Imprimantes trés rapide, ainsi que toutes les fontes vectorielles plus de très nombreux exemples et conseils afin de vous en garantir une maîtrise très rapide. Le tout sur 6 disquettes pour 400 FF TTC. (Tout frais d'envoi compris).

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

GoldEd VF: GoldEd surpasse de très très loin tous les éditeurs actuels y compris commerciaux en vous offrant toute une foultitute de fonctions des plus puissantes. Par exemple sa fonction de Repliage du texte va vous permettre de masquer à volonté certains chapîtres de votre texte pour une bien meilleure clarté d'ensemble. Le Multi-Couper-Coller est très pratique grâce à l'emploi de trois tampons!!! La complétion est aussi fonction très utile qui grâce à un dictionnaire permet de ne taper que l'abrégé de certains mots qui seront automatiquement complétés par l'éditeur. Nos longues traductions (plus de 300ko) y compris des menus vous permettront d'exploiter pleinement cet admirable logiciel. Disponible sur 2 disquettes pour 150 FF TTC envoi compris.

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

***HD#01*:** Ce disque contient une compilation des meilleurs utilitaires pour disque dur avec nos Versions Françaises de DFrags, LHarcA, NoErrors, Whereis, BroserII et KwikBackup qui est un programme de sauvegarde (Backup) vraiment très rapide et facile à utiliser tellement rapide d'ailleurs que ces Backups cessent enfin d'être un cauchemar. Tous ces utilitaires sont donc réunis en VF sur ce disque *HD#01*: disponible pour 100 FF TTC (Frais d'envoi compris).

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

***HD#02*:** Suite logique de *HD#01* avec de nombreux autres utilitaires indispensables pour une meilleure utilisation de vos disques durs. Vous trouverez ici ABackUp V4.0 de D. Gounelle qui permet de sauvegarder ou d'archiver votre disque dur très facilement grâce à une interface particulièrement soignée. Egalement présentes sur ce disque nos VF de ReOrg V3.1 (un puissant optimiseur de disquettes et disques durs), de HDClick, AHDM et DirWork qui sont tous les trois de superbes gestionnaires de disque dur, et enfin notre Version Française de LHA qui est actuellement le meilleur archiveur de données disponible sur Amiga. Tout cela est donc réuni en Version Française prêt à l'emploi sur ce disque *HD#02* au tarif de 100 FF TTC. Envoi compris.

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

WBFed1.1: Version Française Enregistrée de ce nouvel éditeur de fontes spécialisé dans l'édition des fontes en Couleur des WB2.0 ou 3.0. D'ailleurs de nombreuses et superbes fontes en couleurs sont aussi incluses sur ce disque. Des outils de dessins spécialement adaptés à la production de fontes tels que le tracé par courbes de Bézier sont fournis dans l'interface de WBFed et vous offrent une grande facilité de création. Le système 2.0 (ou 3.0) est indispensable pour utiliser WBFed, disponible donc ici en VF intégrale au prix de 150 FF TTC. (Envoi compris).

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

AFont V4.1: Superbe éditeur de fontes multiformats Amiga ou PC sans limite de taille avec effets spéciaux originaux tel que la mise en italique variable, les symétries et rotations des caractères ou de la police entière. AFont est complémentaire à WBFEd, car AFont est compatible tout système (1.2-1.3-2.0-2.1-3.0) et est spécialisé dans le traitement de fontes de très grande taille: En effet grâce à des astuces de programmation AFont consomme peu de Chip Ram et permet de traiter des fontes jusqu'à la taille 256! Ceci est la Version Enregistrée pleinement fonctionnelle, développée par le plus dynamique auteur français de DP actuellement: Denis Gounelle et en exclusivité pour France Festival Distribution, 150 FF TTC. Envoi compris.

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

ShowHam8: Déjà 12 volumes disponibles pour cette collection des meilleures images HAM8. Plus de 260 000 Couleurs en Haute Résolution un mode véritablement révolutionnaire qui n'a plus rien à envier au 24bits. De très très belles images à voir absolument pour tous les possesseurs d'Amiga 1200 ou 4000. Tarifs: 40 FF à l'unité, 120 FF les 4 disques ou encore un prix spécial de 300 FF TTC pour l'ensemble de ces 12 disquettes. Frais de gestion et d'envoi compris.

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

OctaMed 5.0 VF: Sublime Editeur de Musique ici en Version Commerciale Complète totalement reprogrammé pour tout Amiga au système 2.0 ou 3.0 AGA. Permet de travailler jusqu'à 8 voies simultanément et jusqu'à 64 pistes. Grâce à son éditeur de partition très convivial vous pourrez composer vos musiques avec de véritables notes sur une portée imprimable par simple click. Ses éditeurs d'échantillons et de sons vous permettront de créer et modeler des courbes de musique avec en prime tous les effets spéciaux possibles tels que Mixages, Echos, Bruits, Boucles, etc. Tout cela en Version Commerciale Française Complète au prix de 450 FF TTC. (Envoi compris).

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

***Virus#1*:** Ce disque contient une compilation des meilleurs Anti-Virus actuels: Vous y trouverez nos toutes dernières VF de BootX, de LVD, VirusZ 3.07, et Virus Checker 6.33. Au total de quoi reconnaître et traiter plus de 400 virus parmis les plus récents. De plus dès qu'une nouvelle version paraît nous essayons de la retraduire et de tenir ainsi constamment à jour ce disque. Si vous avez déjà ce disque, vous pouvez bénéficier d'une remise à jour gratuite en échange simplement d'une nouvelle commande de même valeur. Voyez notre service de remise à jour tout à la fin de ceatalogue. Tarif pour *Virus#1*: 100 FF TTC. Frais de gestion et d'envoi compris.

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

***Utils#15*:** Un disque exceptionnel pour tous les possesseurs de Sys 2.0 (ou 3.0) puisqu'il contient nos VF intégrales de ToolManager 2.1, SuperDuper2.02: le meilleur copieur de disquette du DP, et YAK1.5: puissant SunMouse pour Sys2.0. En plus des traductions, un exemple d'utilisation pour ToolManager2.1 est également fourni avec une installation très facile dans votre disque dur vous permettant de pouvoir utiliser TM2.1 quelques secondes seulement après avoir chargé ce disque! TM2.1 permet de décupler la puissance des WB2.0 ou 3.0 en y ajoutant d'admirables barres d'icônes ou docks avec possibilités d'animations et bruitages. Tout cela réuni en VF sur ce disque *Utils#15* pour 100 FF. Sys 2.0 (ou 3.0) et DD obligatoire. Le Manuel superbement imprimé et relié de notre VF de TM2.1 est aussi disponible à 80 FF Envoi compris.

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

***Utils#14*:** 14 étant un nombre magique pour la Chimie, vous l'aurez compris: ce disque est tout spécialement consacré à la Chimie sur Amiga avec les VF de Molec3D et MicroView pour le Modelage Moléculaire en 3D, Chemesthetics qui permet de réaliser des images artistiques de molécules ainsi que l'indispensable Elements. Tout cela est donc réuni en VF sur cette compilation spécial Chimie: *Utils#14* disponible au tarif de 100 FF TTC (Frais d'envoi compris).

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

***Utils#12*:** Compilation des nouveaux éditeurs du DP, avec nos Versions Françaises de MegaEd, DME, et EdWork pour les éditeurs de textes, Vous trouverez également des éditeurs binaires avec les VF de PCalc, AZap2.1 et de Mon 1.54 qui est un puissant éditeur débogueur de code machine Amiga ainsi que notre VF de NickPrefs: superbe éditeur de préférences pour votre WB. Tout cela est donc disponible en VF sur *Utils#12* au tarif de 100FF. (Frais d'envoi compris).

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

***Utils#11*:** Un disque tout spécialement consacré au compactage de données avec nos Versions Françaises de Turbo Imploder 4.0 et de son rival le classique PowerPacker, ainsi que notre Version Française de PPLib, la superbe bibliothèque de PowerPacker: ce qui vous permettra enfin de pouvoir la programmer vous-même grâce à toutes ses documentations qui viennent d'être traduites. Et enfin la Version Française de PowerPackerPatcher, utilitaire très pratique permettant à l'Amiga de reconnaître automatiquement tout fichier DATA compactés sans avoir besoin d'utiliser PowerPacker pour le décompacter. *Utils#11* est donc un disque exceptionnel réunissant en Version Française tout ce qu'il est possible de faire sur Amiga en matière de compactage de données. Il est disponible au prix de 100FF. (Frais d'envoi compris).

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

***Utils#10*:** Notre Version Française de PPShow3.0 vient de faire son entrée sur ce disque qui réunit les meilleurs utilitaires graphiques avec nos VF de HAMLab, ImageLab, LandScape et Mostra. Cette nouvelle version 3.0 de PPShow apporte en plus la gestion des nouveaux modes graphiques du Sys 3.0 et permet ainsi de réaliser des Slides-Show automatiques d'images Ham8 par exemple. Tout cela en VF sur ce disque *Utils#10* pour 100FF TTC tout frais d'envoi compris.

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

***Utils#9*:** Un disque entièrement consacré aux utilitaires spécifiques au système 2.0 avec nos Versions Françaises de ToolManager1.5, QMouse2.0, Noclick2.0, PointerX, PWKey et Refrech. ToolManager est ici dans sa version 1.5 car la version 2.1 présente sur *Utils#15* nécessitant absolument un disque dur, nous avons donc laissé cette version 1.5 sur ce disque *Utils#9* pour permettre aux personnes n'ayant pas de disque dur de pouvoir quand même découvrir et profiter de ce fabuleux ToolManager. *Utils#9* est disponible pour 100 FF TTC. (Frais d'envoi compris).

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

***Utils#8*:** Ce disque contient notre Version Française de TextPlus 3.02 le traitement de texte du Domaine Public Amiga. Cette nouvelle version de TextPlus apporte d'innombrables améliorations, entre autres: Multifenêtres, iconifiable, interface Arrex, possibilité d'écrire des annotations au bas des pages, gestions des lettres en séries (pour les adresses par ex). Sur ce disque *Utils#8* vous trouverez également l'utilitaire ShadowMaker qui permet de transformer les fontes de l'Amiga en très belles fontes Ombrées, avec de multiples possibilités de réglage de ces effets spéciaux. La longue documentation de cet utilitaire ShadowMaker a bien-sûr aussi été intégralement traduite en Français. Tarif pour *Utils#8*: 100 FF Envoi compris.

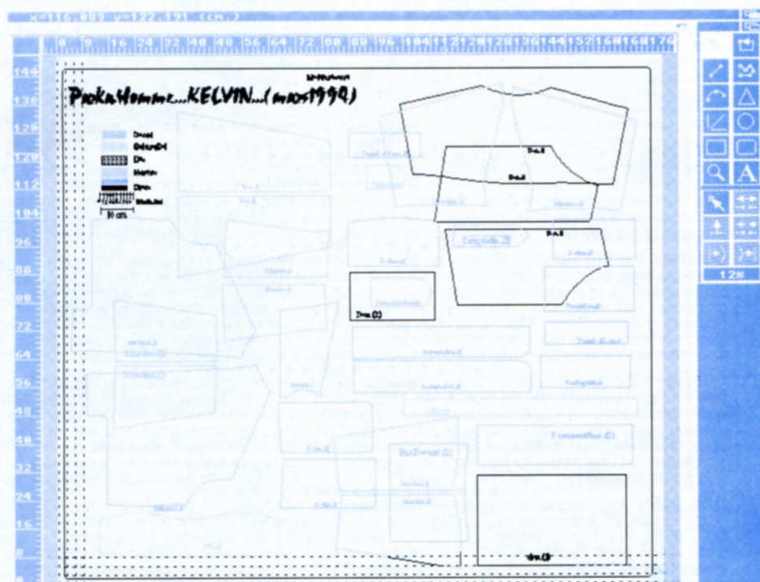
◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆



DE FIL EN AIGUILLE!

Une expérience avec ArtExpression

Dans le monde fascinant de la mode, des mannequins vedettes et autres grands couturiers qui nous font tous rêver, l'ordinateur est devenu un outil indispensable. Même si le Mac y a conquis une place prépondérante, ne serait-ce qu'au niveau de la création des motifs de tissus, l'Amiga, contrairement aux idées reçues peut rendre d'appréciables services, comme dans l'archivage des patrons de vêtements, la confection d'un press-book pour le styliste ou le fabricant de vêtements.



Exemple de plan de patron dans ArtExpression

Relever, stocker, archiver vos patrons...

Tout a commencé dans l'atelier d'une amie chez qui j'étais allé faire un tour. Dans cet atelier où elle faisait des vêtements en cuir (perfecto et autres blousons moto), il y avait le long d'un mur, suspendus à une tringle, tous ses patrons. En les regardant, je me suis demandé s'il n'était pas possible de les stocker sur ordinateur, car tous ces cartons suspendus faisaient assez fouillis. Cela éviterait d'avoir à les stocker. A la longue ils se froissent, ou se détériorent avec l'humidité et la poussière... sans oublier les chiures. De plus il y a le problème de l'encombrement qui à partir du 20ème patron devient une vraie calamité! Ce qui fait que bien souvent, lorsqu'un modèle cesse d'être fabriqué, le patron est perdu en même temps.

Bien entendu, il y avait un cahier des charges bien précis à respecter:

- au niveau patron, il fallait pouvoir le récupérer et l'imprimer rapidement , en garder un exemplaire imprimé en 21x29.7, et une saisie de l'ensemble relativement aisée.
- au niveau logiciel: précision de l'ordre de 0.5mm, facilité de mise en oeuvre, (même pour un néophyte), taille du fichier raisonnable, et certainement un logiciel de dessin vectoriel pour avoir le minimum de points.

Exécution

La première tâche a consisté à prendre les cotations des morceaux de cuir (entre 4 et 10 points par morceau). Pour cela on a utilisé un papier calque de 5mm (qu'on trouve dans toutes les bonnes boutiques d'art graphique), puis, l'on a posé les morceaux dessus. Chaque point a été calculé par ses coordonnées X,Y. L'opération par vêtement a pris une 1 heure pour répertorier 40 morceaux. C'est l'opération la plus fastidieuse, mais aussi la plus importante, car tout le reste dépend de cette prise de mesure. Le nombre de morceaux varie selon le type de vêtement: ils seront plus nombreux pour le cuir, de l'ordre de 15 à 40, et pour le tissu de 4 à 20 morceaux. Logiquement, pour un vêtement en tissu, le temps de prise des mesures ne devrait pas excéder la demie-heure.

Pour ceux qui possèdent un scanner, les petits morceaux n'excédant pas le format A4 pourront être scannés, et avec BitMap Editor fourni avec le logiciel ArtExpression, transcrits en fichier IFFDR2D. ArtExpression pourra alors le lire.

Une fois ceci fait, il a fallu trouver le logiciel adéquat, ce qui n'a pas été le plus facile! J'ai d'abord essayé ProDraw, mais il n'y avait pas de point origine, et la précision était insuffisante. Néanmoins, j'ai écrit un Génie en Arexx, qui faisait 180 lignes, pour prendre les cotations exactes au 1/2 point près (soit 0.17mm d'erreur). Cela a bien marché, mais outre que le patron ne pouvait excéder 1.20mx1.20m, il y a souvent des problèmes de fichiers corrompus avec ProDraw, plus une taille fichier très importante: un fichier sous ArtExpression qui fait 200k, fait sous ProDraw 400K. Ce qui fait que j'ai laissé tomber: en tout deux jours de travail. Avec MaxonCAD, si on avait les mesures en temps réel, tracer des lignes avec des courbures non standard comme des manches était assez délicat. Ce qui fait qu'en dernier recours, j'ai essayé ArtExpression1.03. Et là, tout a marché: nombre de couleurs suffisant (pour distinguer le devant des manches ou du dos), possibilité de tramer les lignes facilement (choix important), précision des mesures reportées de l'ordre du 1/10eme de mm, indication en temps réel des mesures X,Y, grosse facilité de retouche, bonnes macros au clavier pour plus de rapidité, taille fichier raisonnable et fonctions comme Flip (pour créer des morceaux inversés rapidement). Et une touche HELP pour chaque gadget, qui est un modèle du genre. La seule chose qui manque c'est l'implémentation d'ARexx, pour automatiser certaines procédures.

La taille du patron est de 1.60x1.20m, (j'en ai même fait de 2mx2m). Là-dessus on étale les différents morceaux de manière que l'ensemble soit lisible. Le gros avantage contrairement aux patrons traditionnels, c'est la clarté de lecture de la feuille du patron, où du premier coup d'oeil on comprend le vêtement. Un patron traditionnel comprend un enchevêtrement des différents morceaux dans tous les sens, qui en fait un véritable casse-tête chinois. Je vous jure que les couturières ont du mérite de s'en servir! Là, c'est fini.

La taille du fichier varie entre 70-250k, et en le compactant avec Powerpacker, cela donne entre 30 et 120k. Ce qui fait qu'une disquette 880k peut contenir 20-25 patrons.

Par sécurité, chaque patron est sauvé en double, tout comme chaque disquette. Je dois préciser que la structure de fichier d'ArtExpression sous forme de Script PostScript, le rend peu sensible aux read/write errors. C'est un très gros avantage.

L'impression

L'impression via ArtExpression n'est pas satisfaisante, et j'ai dû imprimer sous ProPage, qui récupère bien le fichier ArtExpression. Et là, vous retaillez la boîte qui contient l'image du patron pour l'avoir à l'échelle 21x29.7. Pour imprimer en taille réélle un morceau, il suffit alors d'utiliser l'option Tiles, et votre patron sera imprimé en différents morceaux que vous n'aurez plus qu'à assembler.

Je me suis servi d'une HP-550C. Il m'a fallu 20 mn en 300dpi couleur par page, 5mn en 150dpi (qui est largement suffisant en taille réelle), et un peu moins en gris. Ne pas oublier si vous imprimez en noir de tramer les lignes lors de l'élaboration du patron. Pour imprimer en taille réélle et en noir, il m'a fallu pour un fichier 120k, environ 20mn. Bien entendu, si vous possèdez une imprimante A3, cela est encore mieux! J'ai aussi imprimé chaque morceau du patron en le recadrant dans ProPage, ce qui est beaucoup plus rapide.

Archivage

Chaque patron a été stocké dans un fichier ArtExpression, et imprimé en A4. Chaque feuille imprimée a été mise dans un classeur avec la photo du vêtement. Une pochette contenant les disquettes a été aussi prévue. Sur chaque disquette, pour chaque patron il y a le fichier ProPage et le fichier ArtExpression, ce qui fait environ 20 patrons stockés.

Marcel Duruflé

Conclusion

Tous les patrons qui encombraient le mur ont été enlevés, le look (pardon de cet anglicisme: disons la présentation) a été améliorée. Grâce à ce classeur, outre qu'il devient très facile de retrouver un vêtement et son plan associés, lors de la discussion et des contacts avec la clientèle, les rapports sont devenus plus professionnels, et le press-book a franchement impressionné. Même si l'archivage et la prise de mesure exigent pas mal de temps, les résultats sont tellement remarquables qu'on ne songe pas un seul instant à revenir en arrière. J'attends avec impatience la prochaine version de ArtExpression, pour améliorer le procédé.

ArtExpression:

Editeur: SoftLogik Publishing Corporation, 11131 South Towne Sq., Suite F, St-Louis Missouri-USA

Importateur : VEM
14 rue du bois sauvage - 91055 Evry Cedex. Tel: 64.97.96.54 Fax: 69.91.19.25

Prix: 1990 F TTC (version anglaise - mise à jour en français gratuite).

Caligari 24

Caligari est revenu renforcer la famille des softs 3D sur Amiga. Autrefois diffusé par Atelier Numérique à un prix très professionnel et utilisé dans sa version broadcast avec la carte d'affichage Targa, Caligari est à présent distribué par CIS accompagné d'une documentation en français :-)

L'avance technologique que possédait un tel logiciel il y a quelques années permet aujourd'hui le particulier d'avoir à sa disposition un des meilleurs logiciels 3D sur Amiga.

Présentation

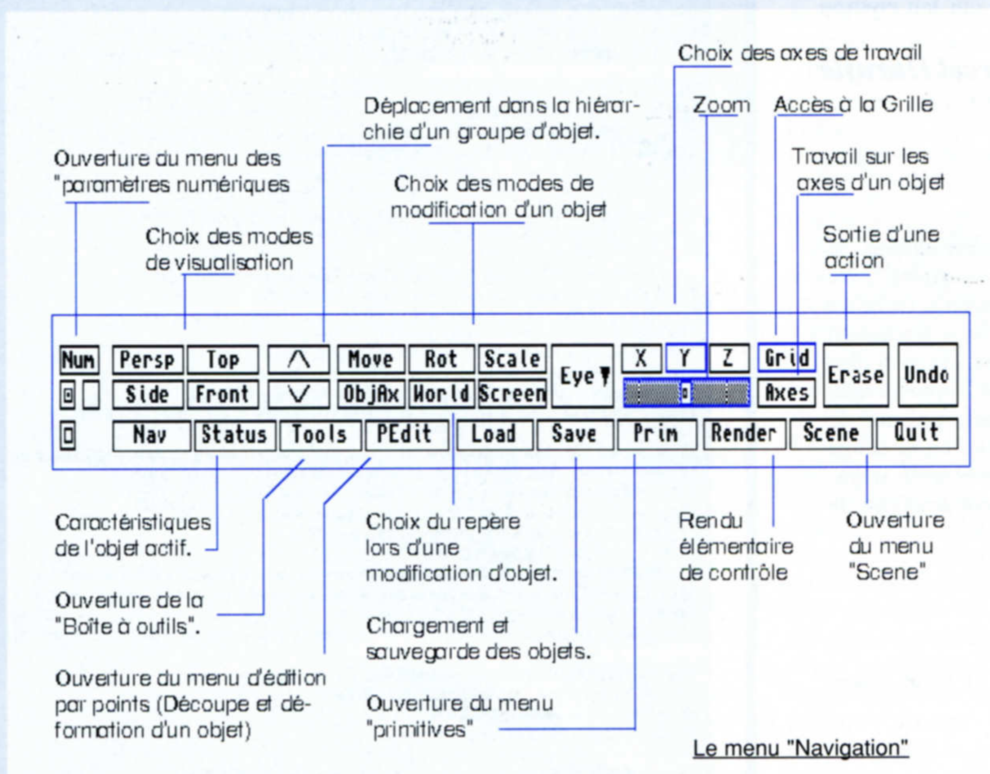
Version testée: Caligari 24 (Version "entrée de game" destinée au système Amiga)

Le package, simple, soigné, se compose de trois disquettes d'installation utilisant la procédure Commodore qui rend complètement automatique la mise en place des différents tiroirs (Textures, Objets, Environnement, ... etc) et des commandes "assign" nécessaires. L'installation complète du logiciel sur disque dur nécessite environ 5Mo. Et puis... devinez quoi? C.I.S, l'importateur et traducteur a fait preuve de son sérieux habituel en proposant d'emblée un logiciel de création d'images 3D accompagné d'une documentation complète EN FRANCAIS.

Sans vouloir plagier l'excellent article d'Eric Laffont (ANews n°46 de 1993), voici comment se passent les choses dans l'univers de Caligari.

Caligari utilise le principe de la vue unique en 3D (perspective) ou orthogonale (side, front, top). Toutes les facilités de déplacement sont prévues: par rapport à l'observateur, à la scène, à l'objet, cela en combinant les touches souris ou en utilisant les paramètres numériques. Dans ce logiciel il n'y a aucun menu déroulant, mais Caligari propose des barres d'options au bas de l'écran donnant accès à des requesters (éclairage, édition de points, attributs, anim, etc ...).

Le travail dans Caligari s'effectue étape par étape, chacune de ces étapes utilisant un module différent selon l'action et ou l'effet désiré. Bien entendu, chaque module possède des capacités et des fonctions bien spécifiques. Signalons toutefois qu'il est curieux de devoir se servir du menu "Tools" -----> "Extrude" pour faire un objet... ou de devoir charger un "Background" dans la zone de dialogue qui permet de paramétrer un "Anti Aliasing" ou un "Dither". A chacun ça logique... !



Le menu "Navigation"

Module de création d'objets

Comme son nom le suggère, c'est ici que nous fabriquons les objets

- à l'aide d'un choix important de primitives (voir figure),
- en déformant ces primitives, en mode "point" ou "ligne",
- en utilisant une "boîte englobante" déformable,
- en "tronçonnant" un objet en ayant auparavant déterminé la découpe (slice, separate),

• en utilisant un profil 2D extrudé ou "sweepé" grâce à la fonction lathe, (une image "2 couleurs" peut être utilisée en fond en tant que guide, lors du dessin d'un profil à extruder. Attention, certains type d'extrusion influencent le rendu d'un objet comportant des attributs.),

• la fonction "glue" permet d'attacher et de hiérarchiser plusieurs objets (cette hiérarchie sera utilisée pour la création d'une animation),

• le module de création d'objets permet 'importation des fichiers "Vidéoscape", "Lightwave", "Sculpt", "Imagine", "Autocad DXF" (quel DXF .. ?).

Il dispose également d'un quickrender permettant une visualisation rapide (en mode facettes) de l'objet ou du groupe sélectionné avec choix des couleurs. Le choix des attributs s'effectuera dans un autre module. Avant de quitter ce module, on sauve l'objet (le méritant !) et on passe dans le module de création de scènes. Attention à la fonction "Erase" qui permet de sortir de certaines fonctions mais aussi d'éffacer complètement un objet sans possibilité de "Undo"(défaire).

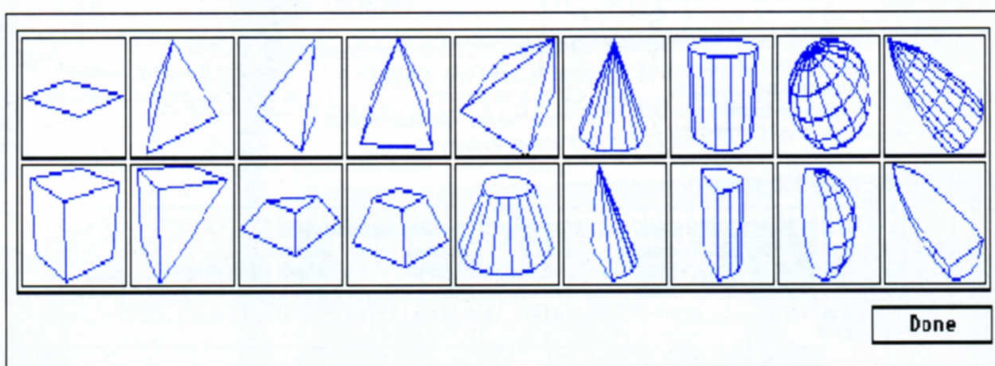
Module de création de scènes

Ici on importe directement les objets qui apparaissent toujours au centre de l'univers. On compose la scène de façon intuitive en "vue perspective" ou en vue de dessus ou de côté. Le clic de gauche de la souris permet de se déplacer horizontalement (plan X, Y). Le clic de droite contrôle un mouvement vertical (dans les Z), on dispose également d'un tableau de contrôle à base de valeurs numériques. Malheureusement, dans Caligari, les repéres X Y Z de l'univers sont microscopiques à l'écran. Pour ce qui est des objets, les axes X Y Z n'apparaissent que si on le demande poliment! Pour les grands névrosés comme nous qui ont toujours l'habitude de se repérer grace à ces axes, la vie est dure dans Caligari!

On règle le point de vue de l'observateur qui sera celui de la caméra sans problème particulier, d'autant plus que le réaffichage est très rapide (en temps réel, dit le manuel! - la réalité prend parfois de bien drôles de formes!).

Un "nouveau"Quick Render" permet un contrôle de la scène avant le calcul final (Avouons que dans ce "Quick Render" les faces cachées sont parfois... plus ou moins cachées! Heureusement, aucun de ces défauts ne se retrouve dans le rendu final.)

Ce quickrender propose les formats de rendus Hires, Lowres, Underscan, Overscan, DPaint overscan, et les fonctions "Save image" et "Print image". C'est également dans cet espace que l'on choisit de modifier les couleurs des objets ou des facettes de ces objets.



Les primitives

L'animation

C'est également le module de création de scènes qui permet de gérer l'animation. Un grand nombre de possibilités de travail sont présentes: animation par images-clés, interpolation linéaire ou curviligne des mouvements entre ces images-clés, modification des attributs, et de la transparence (par exemple) en cours d'anim (pas de "morphing d'objets") Les scripts d'animation sont modifiables à l'aide d'un éditeur de texte et le manuel consacre 32 pages à cette "commodité".

Enfin, l'éditeur de scénario (voir figure 2), sorte de "story-board", affiche un tableau détaillant de façon hierarchique le scenario et ses événements (acteurs, mouvements, modifications, etc.). Cet éditeur permet de gérer de façon hiérarchique des actions, de les copier, de les déplacer, de figer des positions, de répéter un ou une série de mouvements. Il faut bien avouer qu'on dispose là d'un ensemble de méthodes de gestion d'animation extrêmement performant car chaque événement est répertorié au niveau hiérarchique qui le concerne et cela de façon totalement indépendante d'un autre événement.

Cinq canaux sont ainsi disponibles, "M" pour les déplacements, "R" pour les rotations, "S" pour les changements de taille, "C" pour l'animation de l'attribut du rendu de couleur et "V" pour rendre l'objet invisible ou pas et cela indépendamment pour tous les objets d'une hiérarchie ...... Chapeau bas !

Changeons à nouveau de module (après avoir sauvé le script de l'anim ou de la scène) pour accéder au module de "Rendu-broadcast" ce qui permettra un rendu digne de ce nom.

Module de rendu broadcast

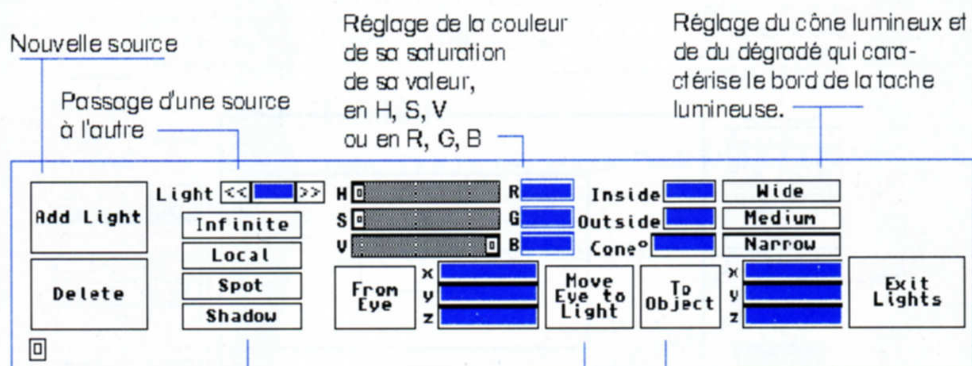
C'est ici que nous apporterons les touches finales (mais primordiales) à notre scène, et à nos objets (voir figures)

• Interventions multiples sur l'éclairage grâce à des sources de lumière: infinies, locales, ou côniques, réglables en intensité, en couleur, en concentration, avec ou non des ombres portées.

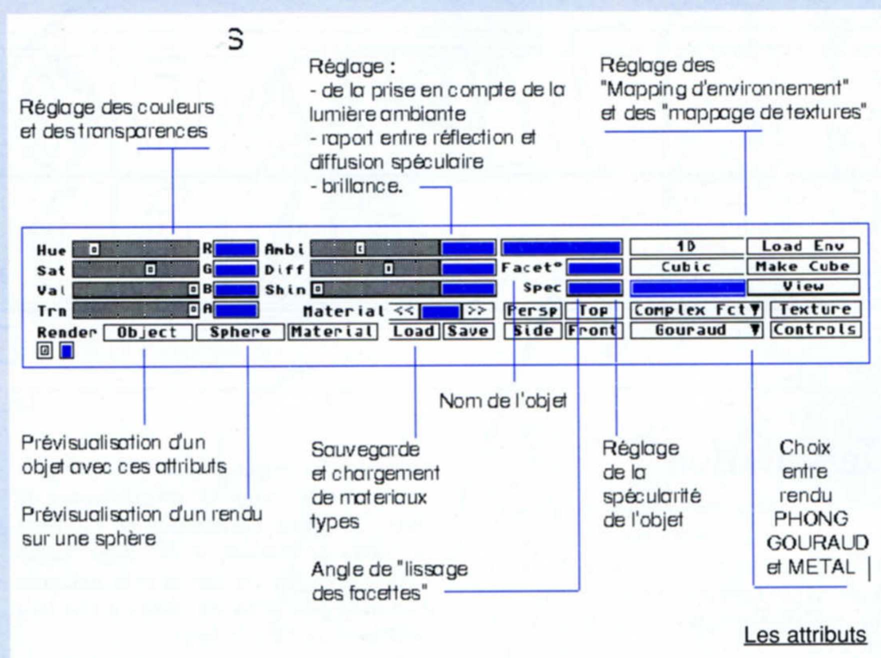
• attributs (très complets) pour les objets et "environnement-mapping" pour chacun d'eux,

• réglages HSV, RGB, transparence, dithering, spécularité, etc...,

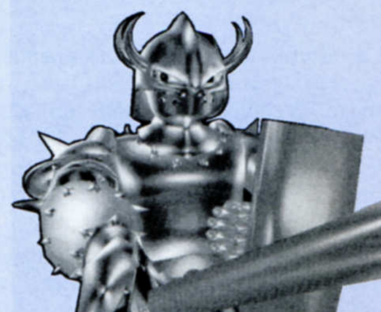
• réglage de l'angle minimal entre fa-



Le paramétrage des sources de lumière



Les attributs



cettes déterminant le seuil de lissage ou de dureté des arêtes de l'objet,

- nappages multiples de textures (un module est entièrement consacré à cette fonction et permet de "traiter" des textures personnelles pour les rendre utilisables par Caligari)
- Caligari n'utilise pas le calcul en ray-tracing, ce qui représente un gain de temps non négligeable, mais il simule (très très bien) les ombres portées et surtout les réflections en créant un "mapping d'environnement" deux dimensions qu'il "plaque sur les les objets).
- trois types de rendus: Phong, Gouraud, et Métal (Cook-Torrance) et cela indépendamment pour nimporte quel objet.

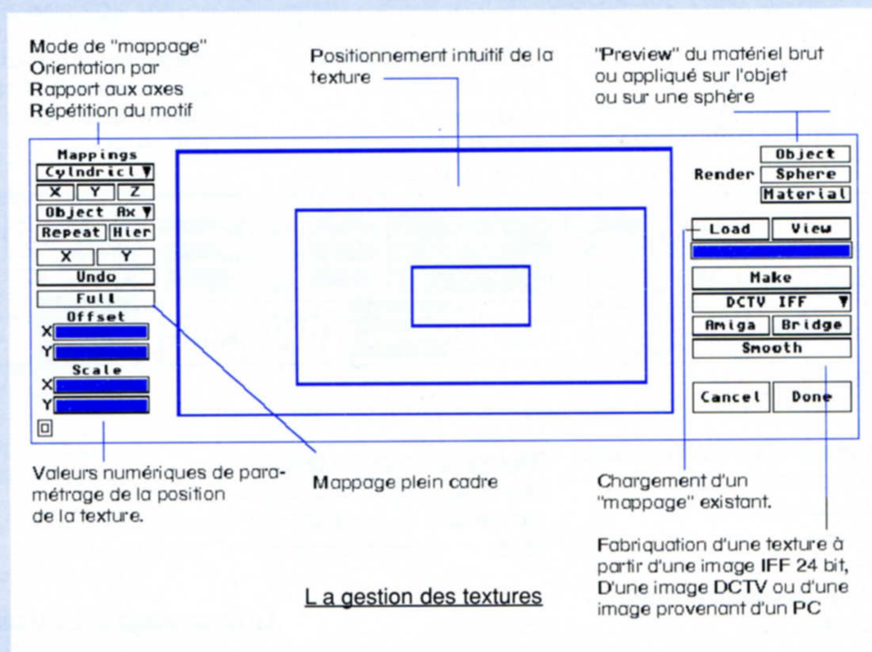
Calcul final

Pour le calcul final, nous trouvons que les choses se gâtent un peu. Voici la liste des possibilités:

- formats NTSC ou PAL, Hires, Lowres, et résolutions d'écrans fixes (740X576 en Pal "Vidéo") et vidéo,
- rendus Amiga HAM ou HAM8,
- rendus pour cartes graphiques HAM-E, DCTV3, DCTV4, Firecracker, OpalVision, Harlequin, IV24, Targa, Vista, Mimetics.

Pour Jean Pierre, qui possède un A2000 + AVidéo24... rien, ou presque: le HAM (le pauvre!) et...le fil de fer (à son âge!).

Gérard Deleuze
Jean Pierre Bonnebouche



La gestion des textures

Conclusion

CALIGARI est un logiciel intéressant, proposant des outils complets, ayant bien sûr sa "philosophie propre" et demandant, ce qui est la moindre des choses, un apprentissage et une pratique afin de l'exploiter au maximum de ses possibilités .... et je pense qu'il en a!

Par contre je trouve dommage que le paramétrage d'écran n'offre que des présélections incontournables; et très décevant de ne pas trouver dans la liste des cartes graphiques directement interfacées avec Caligari "AVidéo", "Picasso", ... et autres classiques.

Bien sûr on pourra toujours récupérer l'image calculée sur un logiciel tel que TV Paint ou AdPro par exemple (et là j'avoue que la qualité du rendu saute aux yeux, répétons-le c'est superbe !).

Pas d'édition de chemin, aucune matérialisation des lampes, pas de réglage de préférence d'interfaces.....

Mais attention un vrai logiciel de 3D à 1590 fr TTC avec une doc (en français répétons le) d'une qualité irréprochable et un support technique assuré par "C.I.S." un logiciel puissant, productif, au rendu impeccable, bref, de l'excellente 3D à un prix... 2D!

Nous attendons avec impatience la version "Broadcast" (le haut de gamme sur "Amiga") annoncée à 4732 Fr avec sans doute une interface plus conviviale, des extrusions le long de chemins, des lampes visibles, etc.

D'autres machines (parmi les meilleures!) disposent déjà de ce Caligari là.

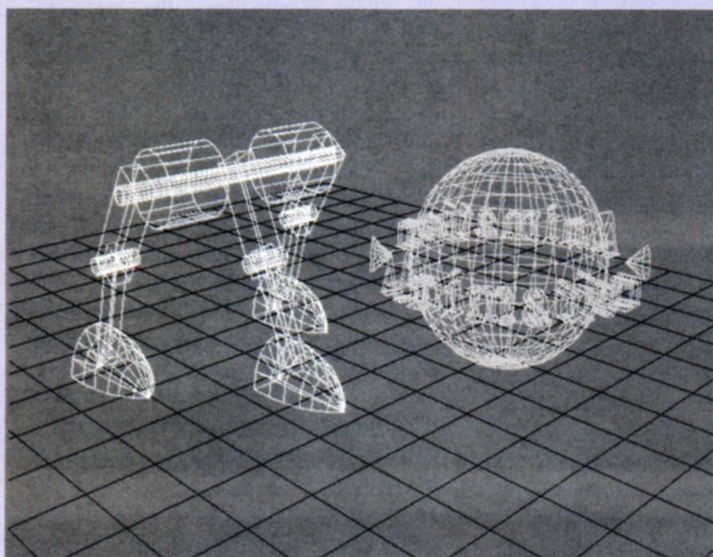
Test et rédactionnel faits aux Films du Genièvre. Machines utilisées: A 2000 (68030) avec carte graphique "ARCHOS", A 2000 (68040) avec carte PICASSO.

Distributeur: CIS
14 Avenue Hertz, Europarc, 33600 Pessac, France. Tel: 57.891.140, Fax: 56.362.846
Prix: 1590F TTC

Caligari 24



Image Films du Genièvre



Objets de démo de Caligari 24

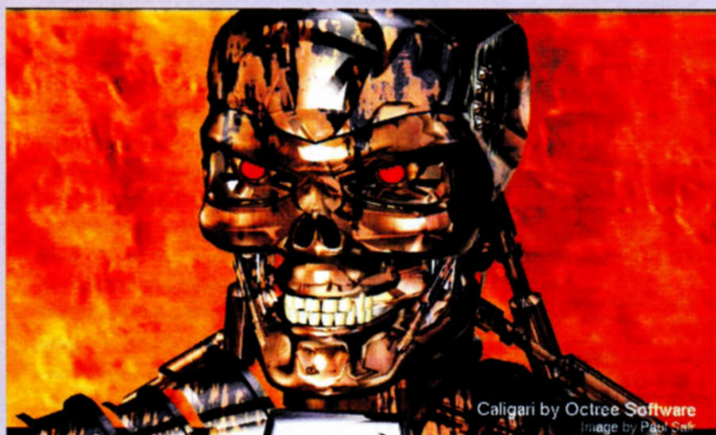


Image de démo de Caligari 24

Coloriage des images de Mandelbrot

Depuis le tout début, l'une des préoccupations favorites des programmeurs et des utilisateurs de l'Amiga a été de calculer des images de l'ensemble de Mandelbrot.

L'encadré présente une liste -non exhaustive- des grands noms du moment dans ce domaine. On a manifestement fait beaucoup d'efforts pour accélérer les calculs... et bien peu pour améliorer la qualité des images obtenues. Cet article présente l'état de mes réflexions après la refonte de mon propre programme *(MandelTour)* pour les nouvelles machines 256 couleurs.

Coloriage cyclique et par histogramme

Les images de Mandelbrot ne sont qu'un cas particulier d'un problème plus général: il s'agit de traduire en couleurs l'association d'un nombre N à chacun des pixels de l'écran, c'est-à-dire de visualiser une fonction N(x,y) des coordonnées x,y de ces pixels. La quasi totalité des programmes Mandelbrot met en oeuvre un coloriage cyclique. Dans la version la plus simple, on associe la couleur 0 à N=0 et on se déplace d'un rang dans la gamme des couleurs disponibles chaque fois que N augmente de 1, jusqu'à ce qu'on arrive au bout, auquel cas on revient sur la première couleur. On ajoute généralement deux autres ingrédients à la recette: on peut choisir une autre couleur pour le démarrage N=0 *("l'offset", en mauvais français)*, et on peut convenir de ne passer d'une couleur à la suivante que si N augmente de 2, de 3... *(le "skip" ou le "color increment")*. Un résultat typique se voit sur la figure 1: suffisamment spectaculaire pour accrocher les profanes, et plutôt décevant quand on sait ce qu'on peut obtenir avec le même coin de l'ensemble de Mandelbrot, en s'y prenant mieux avec la répartition des couleurs *(Figure 2)*.

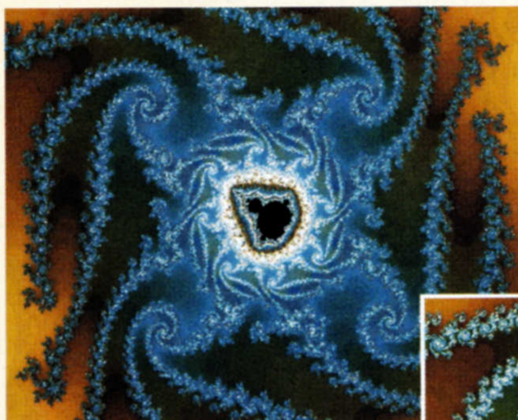


Figure 1

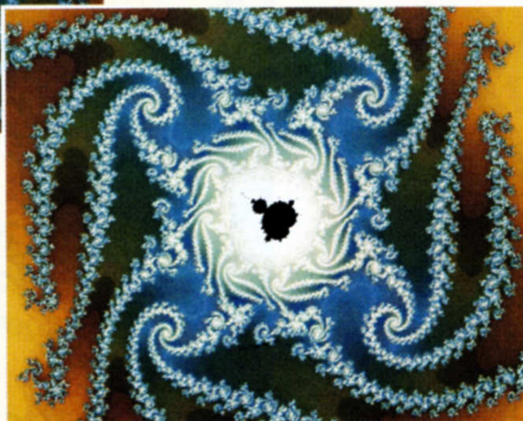


Figure 2

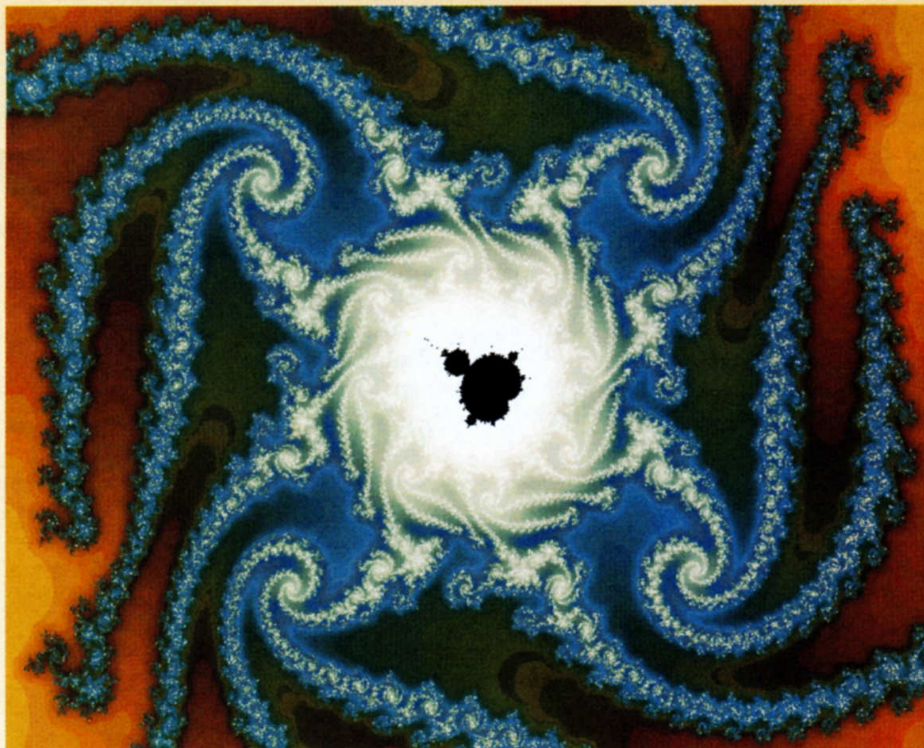
Si on ne veut pas de ce coloriage cyclique, il faut bien préciser d'une façon ou d'une autre la règle de passage entre le nombre N et la couleur correspondante. Il est impossible de se fixer une règle a priori, valable pour toute image. Comme on connaît la valeur maximale de N (ce NMAX est l'un des paramètres du calcul des images de Mandelbrot), on pourrait envisager de découper l'intervalle (0,NMAX) en autant de tranches égales qu'il y a de couleurs disponibles, en affectant la première couleur à la première tranche, la 2ème couleur à la 2ème tranche et ainsi de suite. On obtiendrait ainsi un coloriage "scientifique" qui renseignerait immédiatement sur la valeur de N au simple vu de la couleur du pixel, avec une "échelle linéaire" *(c'est-à-dire que N est en gros proportionnel au numéro de la couleur dans la palette)*, mais avec des résultats inacceptables sur le plan artistique. Dans une image Mandelbrot typique, par exemple calculée avec NMAX=1000, les nombres N partent d'une valeur minimum beaucoup plus faible, disons 30, et la plupart des points de l'image se situent tout près de ce minimum. Pour éviter que ces points ne se traduisent par de grandes zones uniformes dans l'image. Il est très important de bien distinguer quand N varie d'une unité près de ce minimum: il faut alors des "tranches" de largeur unité. A l'opposé, très peu de points montent jusqu'au maximum et il faut que les "tranches" pour N élevé soient très larges. Il faut donc tailler sur mesure la loi de traduction entre N et la couleur. Mais comme on ne connaît pas le minimum d'avance, il faut nécessairement commencer par faire tout le calcul en mémorisant tous les N, puis examiner ces N et décider en conséquence, puis enfin faire le coloriage définitif. Cela complique un peu la programmation, mais pas de manière excessive. Evidemment, on perd quelques secondes pour l'analyse des N et la recoloration, mais , après un calcul cent ou mille fois plus long, ce retard supplémentaire ne devrait pas être insupportable.

Bien entendu, il importe que cette traduction en couleurs soit automatique. On ne peut pas sérieusement reprendre l'option proposée par MandelVroom *(sans doute le premier programme autre que MandelTour qui se soit sérieusement penché sur le problème)*, qui consistait ni plus ni moins à faire l'opération à la main, N par N. La technique employée dans MandelTour est basée sur l'analyse de l'histogramme des N. On peut l'expliquer schématiquement de la manière suivante:

- (1) on commence par dresser

l'histogramme, c'est-à-dire qu'on remplit un tableau HISTO(N) pour N=0, ...NMAX, indiquant combien il y a de pixels sur l'image pour chacune des valeurs de N possibles. Bien entendu, la somme des HISTO(N) doit redonner le nombre de pixels de l'écran, c'est-à-dire le nombre TOTAL des pixels à colorier.

- (2) On va essayer de donner le même poids aux diverses couleurs disponibles, en principe 256 pour les machines AGA. Toutes les couleurs devraient être représentées par le même nombre de pixels sur l'écran, c'est-à-dire le nombre QUOTIENT = TOTAL/nombre de couleurs à répartir. On attribuera ainsi la première couleur aux premiers nombres N, c'est-à-dire N=0,1,2... jusqu'à ce que le nombre correspondant de pixels HISTO(0)+ HISTO(1)+ HISTO(2).... soit à peu près égal à QUOTIENT. Evidemment, on n'a jamais l'égalité exacte.
- (3) On a ainsi réglé le sort de la première couleur et des premiers N. On soustrait le nombre de pixels correspondant de TOTAL *(qui reste ainsi le nombre total de pixels non coloriés)*; on enlève 1 au nombre de couleurs à répartir, et on recommence la 2ème étape pour les N suivants, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'on arrive à TOTAL=0.
- (4) On a ainsi dressé la table de traduction, qui définit la couleur associée à chaque N. Il faut enfin relire les fichier des N pour chaque pixel, traduire ce N par une couleur au moyen de cette table, et faire la recoloration réelle de l'image.


Figure 4

Les complications en 256 couleurs

L'arrivée des machines AGA a ouvert un nouveau monde aux coloristes. Dans le cercle des afficionados, on savait que les belles images de Mandelbrot exigeaint la haute résolution et on avait particulièrement souffert de la limitation à 16 couleurs - à témoin les complexités du menu "recoloration" du premier MandelTour. En réalité, il y avait l'échappatoire possible de faire des pseudo-couleurs par mélange optique - "dithering", disent les grand-bretons. Cette voie a été suivie dans le programme LyapTour consacré aux fractales de Lyapounov avec des résultats très convaincants *(revoyez les images publiées dans AmigaNews, Janvier 1993, pps 38-39; ce sont des images avec une cinquantaine de pseudo-couleurs et seulement 14 couleurs réelles)*, mais il n'y avait pas eu de suite pour l'ensemble de Mandelbrot. L'arrivée des machines 256 couleurs a relégué cette possibilité aux oubliettes.

Curieusement, il apparaît un problème inattendu: après avoir souffert d'un "trop peu", on a tout à coup trop de couleurs! En effet, l'application directe de la méthode précédente avec 256 couleurs ne conduit pas à de bonnes images, principalement parce que les premières cases de l'histogramme sont de beaucoup les plus remplies; HISTO(N) s'écroule très vite quand N augmente. L'effet est que le TOTAL des pixels non affectés diminue très vite alors qu'il reste encore beaucoup de couleurs à attribuer, conduisant à des QUOTIENT(s) très petits. Ces couleurs sont donc représentées par très peu de points sur l'écran; au mieux cela ne se voit pas - et la couleur est donc inutile - et au pire, on obtient un effet de poussière désagréable sur l'image. Il faut donc empêcher QUOTIENT de descendre trop bas, en lui fixant un minimum. Cela doit se faire de manière interactive: le minimum convenable pour une image ne convient pas forcément à une autre.

Un effet secondaire est qu'on ne va pas utiliser toutes les couleurs disponibles. Dans les faits, depuis que je travaille sur l'ensemble de Mandelbrot en 256 couleurs, je n'ai jamais rencontré d'image qui ait vraiment besoin de plus d'une centaine de couleurs. Cela a des conséquences sur l'utilitaire de palette qu'on va utiliser pour régler les teintes: si une image n'emploie que 50 couleurs, c'est du gaspillage d'offrir de quoi ajuster les 206 autres!

D'autres contraintes apparaissent à cause même du système 3.0. Intuition utilise une bonne douzaine de couleurs pour habiller ses fenêtres et obtenir le fameux "look" 3-D. Il vaut mieux ne pas modifier ces couleurs, ou, si on le fait, il faut respecter leurs significations. A vrai dire, cela existait depuis le 2.0, mais vu le petit nombre des couleurs disponibles, il n'était guère question de respecter ces conventions dans des programmes de coloriage. Avec la pléthore de couleurs des nouvelles machines, il serait dommage de s'en priver; la présentation du programme gagne considérablement en élégance. Il faudra donc clairement distinguer les couleurs réservées au système et celles qui sont disponibles pour les images. L'utilitaire de palette devra permettre d'accéder à ces deux catégories, mais en empêchant l'utilisateur de les confondre. La figure 3 donne une idée de la solution proposée dans MandelTour; la palette ne présente que les couleurs réellement utilisées, et les couleurs réservées



Figure 3

TBC+

Un digitaliseur vidéo temps réel 24 bits avec affichage vidéo 16 millions de couleurs, doté de toutes les fonctions d'un T.B.C. professionnel : correction de signal, synchronisation multi-sources, mémoire de trames et effets spéciaux (stroboscope, postérisation / solarisation, fausses couleurs). Le TBC+ est aussi un transcodeur Secam / Pal / Y-C / NTSC et un switcher vidéo 3 entrées.

7990 FF. V.O.

G-Lock™

Plus qu'un simple Genlock ! L'outil du vidéo-amateur averti. Le G-Lock intègre un correcteur vidéo, un transcodeur PAL<>Y/C et un mixeur audio 2 voies. Toutes les fonctions sont pilotables par logiciel. Le G-Lock est pourvu de deux entrées PAL/SECAM et une Y/C. En sortie une PAL, une Y/C et une RVBS. Le G-Lock est l'outil idéal pour le titrage, la production de vidéo et les applications multimédias. Pour tous les Amiga.

3490 FF. V.F.

Vision24

VISION 24-4000
Un studio vidéo professionnel sur une seule carte qui comprend : un double genlock-incrustateur analogique/digital, un mélangeur vidéo composite 3 entrées, une carte 16 millions de couleurs rapide (Zorro 3), un digitaliseur 24 bits temps réel et un flicker fixer. Vision 24 propose jusqu'à 2 entrées Pal, 1 Y/C, 1 RVB/Y-U-V, 1Key in et 1 sortie Pal, 1 Y/C, 1 RVB/Y-U-V, 1Key out.

Gérée par SCALA Multimédia et la majorité des logiciels graphiques. Pour Amiga 4000, 3000 et 2000.

A partir de 12990 FF. V.F.



IMAGE FX



Le plus grand choix d'outils graphiques regroupés en un seul logiciel : module de dessin 24 bits, générateur d'effets spéciaux, module de métamorphose CINEMORPH, convertisseur de formats PC, MacIntosh, SUN, AMIGA, module de pilotage de scanners, et support de la plupart des cartes graphiques. Pour Amiga 1200, 2000, 3000, 4000.

2290 FF. V.O.

SPECTRUM

Une carte graphique très rapide pour la création 24 bits en temps réel. Coté technique : blitter intégré, support Zorro II ou III, 2 Mo de Vidéo-Ram, résolutions 800x600 en 16 millions de couleurs jusqu'à 1600x1280 en 8 bits. Coté logiciel : Spectra Paint 2.0, de nombreux utilitaires au standard EGS (MPEG Player, Display FLI JPEG GIF...) et une parfaite compatibilité avec les meilleurs logiciels 24 bits (Image Fx, ADPro, TV Paint...). Pour Amiga 2000, 3000, 4000.

3690 FF. V.O.

GVP

Premier fabricant de périphériques hautes performances pour Amiga.

Les produits Great Valley Products sont distribués en France et supportés par CiS
14, Avenue HERTZ, Europarc,
33600 PESSAC, France
Tél : +33 57 891 140
Fax : +33 56 362 846

CiS

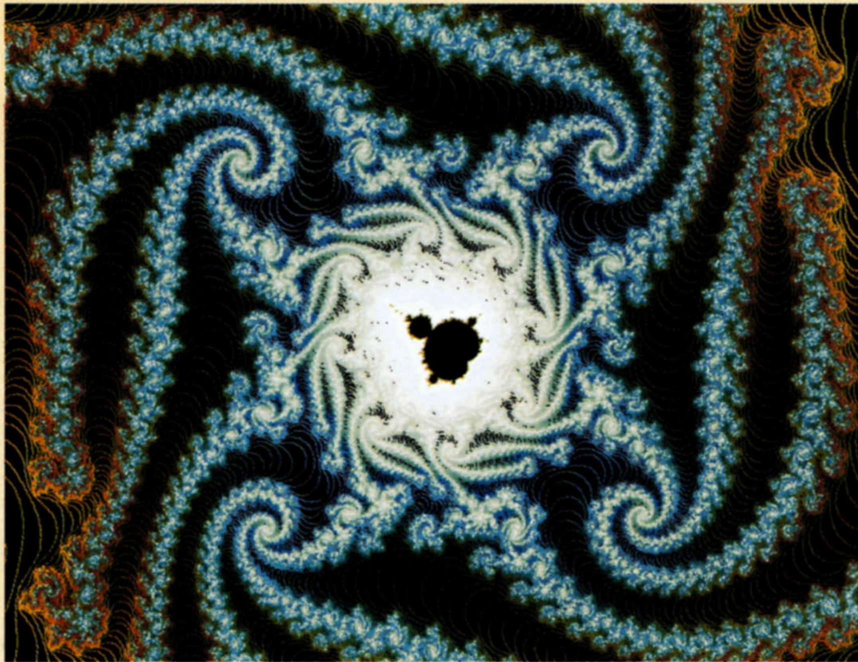


Figure 5

par Intuition *(les premières)* apparaissent dans des plots plus petits que les couleurs de l'image.

Il y a d'autres exigences auxquelles l'utilitaire de palette doit répondre. Un problème tout bête est de masquer le moins possible de surface écran, afin qu'on puisse suivre sur l'image l'effet de l'action menée sur la palette elle-même; le bouton "zoom" offert par les systèmes 2.0 et 3.0 ne permet pas ce suivi en temps réel. Bien entendu, ce problème devient très difficile pour une palette complète de 256 couleurs sur un écran basse résolution, surtout si on ne veut pas sacrifier la lisibilité.

Une autre difficulté spécifique des images AGA vient du grand nombre des couleurs - même si on n'utilise pas tout, on en prend quand même beaucoup plus que les 32 de l'époque héroïque. Une palette typique pour une image Mandelbrot se compose d'une suite de dégradés. A première vue, faire un dégradé ne demande pas trop d'efforts: on règle les composantes RVB ou CSI des deux couleurs extrêmes, puis on clique sur un bouton "Dégradé". C'est tout de même plus simple que l'ajustage des couleurs une à une. Dans la pratique, quand on a cinq ou six dégradés enchaînés et qu'on doive les reprendre en tout ou partie parce que, peut-être, leurs sommets ne sont pas placés au mieux dans la palette, ou que, peut-être, d'autres couleurs pourraient être plus satisfaisantes *(et bien évidemment il faut faire l'expérience à chaque fois pour en avoir le coeur net)*, ce cycle devient rapidement fastidieux et on se prend à rêver d'une palette plus intelligente qui saurait réduire ces opérations à quelques coups de souris. Pour l'heure, autant que je sache, seul MandelTour propose des réponses à tous ces problèmes de convivialité.

D'autres rendus pour les images

En prime le stockage temporaire des N(x,y) offre quelques autres possibilités: on peut se livrer à quelques manipulations sur ces nombres avant de les traduire en couleurs. Cela permet d'obtenir d'autres types d'images. Quelques voies sont abordées dans MandelTour, mais on peut sûrement en imaginer d'autres. Les figures 4 et 5 donnent deux exemples. La figure 4 montre un estompage, à partir d'une opération d'un moyennage partiel entre un pixel et ses voisins. La figure 5 est une application d'une détection de contour entre plages à N constant. On peut aussi renforcer le contraste local, pour mieux faire ressortir les filaments; cette technique a été mise en oeuvre dans la figure 2.

Charles Vassallo

Les grands concurrents du moment

Voici une liste des programmes de ces dernières années qui nous semblent les plus significatifs:

MandelPaug (Fish 452) est assez ancien, mais il reste l'un des plus complets à ce jour *(Mandelbrot et Julia, images 2D ou 3D, aide en ligne, précision possible de 300 décimales, animations)*. Son gros défaut, outre un coloriage cyclique évidemment limité à 32 couleurs, est sa limitation à des écrans NTSC et sa lenteur relative dans les calculs 64 bits et plus. Evidemment, il ne gère pas les écrans AGA.

MandelSquare (Fish 835) a des ambitions beaucoup plus limitées en dehors de la rapidité du calcul, où il fait appel au coprocesseur 68881/2 *(précision voisine des calculs en entier 64 bits de MandelTour, très confortable)*. Il gère tous les types d'écrans à travers le requester d'écrans du système 3.0, mais ne fournit que des images carrées. Son coloriage cyclique avec 256 couleurs est beaucoup plus supportable que celui de MandelPaug *(cela vaut aussi pour les deux suivants)*.

MandelMania (Fish 917) gère lui aussi tous les types d'écrans et se veut lui aussi très rapide. Il fait ses calculs soit avec une routine assembleur pour des entiers 32 bits *(pas assez précis pour une exploration approfondie)*, soit avec une routine de flottant pour 68881/2, et cette dernière routine est très rapide, plus que celle de MandelSquare. Interfacé ARexx

Mand2000D (Fish 947) est une version de démonstration *(sans sauvegarde)* d'un logiciel commercial vendu par Cygnus Software. C'est une sorte de remise à neuf de MandelFXP, un logiciel du domaine public réalisé par la même équipe aux débuts de l'Amiga et devenu une sorte de mythe, surtout après qu'Arthur C. Clarke en ait fait la publicité. En quelques mots, Mand2000D fait à peu près tout ce que faisait MandelPaug *(qui se présentait déjà comme une renaissance de MandelFXP)*, mais sur n'importe lequel des écrans du système 3.0, et avec un système de zoom extraordinaire - je pèse mes mots - et enfin il est interfacé ARexx.

En face de tout cela, **MandelTour V2.0** *(distribué par France Festival Distribution)* soutient la comparaison de son mieux. C'est une réécriture complète du vieux MandelTour à 32 couleurs. Il fait lui aussi du Mandelbrot ou du Julia, mais un peu moins vite; on peut ouvrir des écrans AGA de type et de taille arbitraire mais pas aussi simplement; la précision des calculs est présentement limitée à 64 bits; pas d'ARexx. En contrepartie: un système de navigation original dans les images déjà calculées; des techniques de coloration bien plus puissantes *(l'article en expose les principes)*; une routine de palette sans équivalent; les faces cachées de l'ensemble de Mandelbrot, avec les images "incomplètes"; enfin des animations avec plus de possibilités. Bien sûr le programme et sa documentation sont en français d'origine.

Quelques comparaisons de rapidité pour finir. Sur un A-4000/040, l'image en 350 x 282 du domaine $-0.74277<x<-0.73773$ et $0.18178<y<0.18496$, avec 1000 itérations au plus, se fait en:

- 45" par Mand2000D
- 45" par MandelMania (routine FPU), ou en 73" (ASM).
- 55" par MandelPaug (temps fictif correspondant à 36" pour une image 320x200).
- 64" par MandelTour
- 98" par MandelSquare (temps fictif correspondant à 65" pour une image 256x256).

Sélection couleur et Professional Page

Peut-on vaincre la zone grise ?

Le logiciel Professional Page de l'éditeur canadien Gold Disk était l'un des premiers logiciels du monde à proposer une fonction de sélection en quadrichromie à partir d'un ordinateur accessible au grand public.

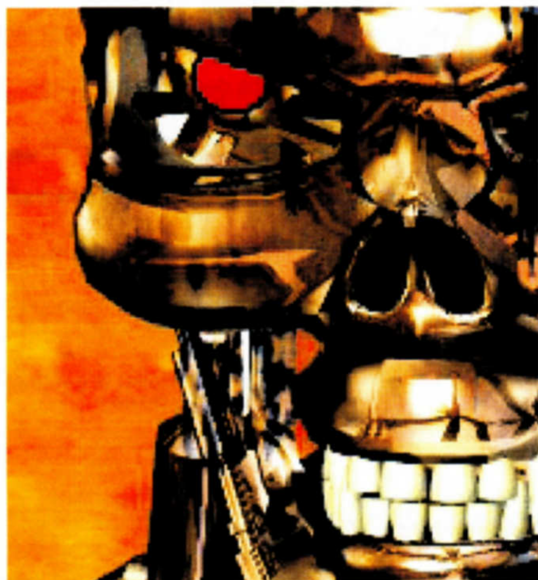
AmigaNews (ou *ANews*, comme il s'appelait à l'époque), était l'un des premiers journaux du monde a utiliser cette possibilité. Nous avons même osé imprimer les couvertures en quadrichromie à l'aide de feuilles papier sorties sur imprimante laser et puis photographiées à l'imprimerie. Les résultats n'étaient evidemment pas hallucinents, mais de tels économies nous permettaient de faire face à des situations de confrontation avec l'ancienne direction de Commodore France...

Depuis quelques années nous sommes passées en photocomposition comme tout le monde. C'est à dire que les pages sont sorties de Professional Page en form de fichiers et envoyées pour "flashage", (sortie sur film par une photocomposeuse capable de très haute résolutions).

Les pages imprimées en noir et blanc sont de très bonne qualité, mais nous avons été déçus par la qualité de certaines sorties couleurs. Les réglages par défaut du logiciel donne souvent une image grisâtre qui manque de contraste et de "pêche".

Particulièrement déçu par notre couverture du mois dernier, nous avons fait un test en variant le réglage UCR (UnderColor Removal), qui par défaut est à 75%. Les résultats sont reproduits ci-dessous. Les quatre images ont été sauvegardées en format EPSF avec différents réglages UCR et puis importées sur une seule page pour le test. Nous n'avons pas touché au deuxième réglage disponible dans ProPage, celui de GCR, qui est réglé par défaut à 100%.

Notre couverture de ce mois, et les autres pages en quadrichromie, ont été sorties avec un réglage UCR de 20%. Nous jugerons avec vous du résultat.



UCR 0%



UCR 20%



UCR 40%



UCR 75%

ADI : les modules en détails





Suite à la présentation générale d'ADIBOU le mois dernier, je parachève l'article par une présentation rapide de ce que vos enfants pourront trouver dans les applications de lecture et de calcul 4-5 Ans/6-7 Ans. A chaque tableau ci-contre est associé l'image de base de l'application en question à partir de laquelle les exercices sont accessibles.

JE LIS 6-7 ANS

ACCES	TYPE D'EXERCICE	NOTION PEDAGOGIQUE	
1- Nénuphar	Les animaux vont dormir	Observation et reconnaissance d'images et de mots	Observation visuelle
2- Charrette	Les silhouettes de mots	Correspondance mots et sihouettes de mots	
3- Roue	Des mots et des lettres	Repérage des mots par le nombre de lettres ou par l'initiale	
4- Moulin	Reconnaissance de sons	Discrimination d'un son dans un mot	Discrimination
5- Nuage	Syllabes et mots	Association de syllabes pour créer un mot nouveau	
6- Pont	Les espaces sonores	Association de mots et d'espaces sonores	
7- Ane	L'animal et sa maison	Mémoire et association d'idées	Mémoire
8- Pomme gauche	Les mots en puzzle	Reconstitution de mots à partir de syllabes	
9- Cheminée	Les fruits	Mémoire et association image / mot	
10- Puits	Chercher l'erreur	Le sens des mots, de l'image à la phrase	Sagacité
11- Cochon	"Qui rit- qui pleure"	Compréhension de l'image ou de la phrase	
12- Canard	Vrai ou faux?	Classement selon des critères de sens	
13- Pomme droite	Images en ordre logique	Remise en ordre logique	Compréhension
14- Porte droite	L'intrus	Repérage d'un champ sémantique et cohérence d'un texte	
15- Tuyau	Les petits mots	Initiation à la grammaire, le genre et le nombre du nom	

JE CALCULE 6-7 ANS

ACCES	TYPE D'EXERCICE	NOTION PEDAGOGIQUE	
1- Singe	A chaque singe sa banane	Construire des collections ayant le même nombre d'éléments	Dénombrement
2- Cheval	Combien de chevaux dans le pré?	Trouver le nombre d'éléments d'une collection parmi trois propositions	
3- Perroquet	Le bon compte d'oiseaux	Dénombrer une collection d'objets dispersés	
4- Cible	Les scores au stand de fléchettes	Additions de nombres	Opérations
5- Horloge	Le jeu de la bougie	Interrogation en temps limité sur les tables d'additions	
6- Pont-levis	La visite du château: qui reste?	Suite d'additions et de soustractions, sens des opérations	
7- Cane rayée	Coloriage à l'aide de chiffres	Colorier des images en associant nombres et sommes	
8- Petit train	Additions d'objets	Additions posées en lignes	
9- Ballons	Un ballon pour chacun (dans la maison)	Former une collection correspondant à un nombre écrit sous forme additive	Numération
10- Nounours	Des chiffres et des nombres en lettres	Associer les écritures d'un nombre en chiffres et en lettres	
11- Bateau à voile	Des voiles pour les bateaux	Décomposer un nombre en une somme	
12- Grande roue	Les nombres sur la grande roue	Ordonner des nombres proposés un par un	Ordre
13- Maison	Les maisons dans l'ordre	Ordonner une série de nombres	
14- Grenouille	Les bonnes écritures d'un nombre	Les différentes décompositions d'un nombre	Comparaison
15- Canard	Le plus grand des deux nombres d'objets	Comparer deux nombres et préciser leur différence.	



JE LIS 4-5 ANS

ACCES	TYPE d'EXERCICE	NOTION PEDAGOGIQUE	
1- Moulin	Familles et silhouettes	Correspondance mots et silhouettes de mots	Observation visuelle
2- Avion	A chacun ses vêtements	Observation et association	
3- Balançoire	Le prénom d'ADIBOU	Repérage de mots, de syllabes et de groupes de lettres	
4- Robot	Classement d'images	Reconnaissance de syllabes dans les mots	Discrimination auditive
5- Cube	La première consonne	Classement de mots commençant par la même consonne	
6- Clochette	A chacun son bruit	Discrimination sonore: association son / objet	
7- Pommier	Le collier de perles	Reproduction de rythmes graphiques	
8- Singe	Les boules de couleurs	Ecriture de mots: relation écrit / sens de l'écrit	
9- Soldat	La gymnastique d'ADIBOU	Observation et reproduction de positions dans l'espace	
10- Gâteau	Les images qui clignotent	Observation et mémorisation d'images	Mémoire
11- Centre du moulin	Mémoire des animaux	Association de formes et de couleurs ; Lecture de grilles	
12- Carte à jouer	Le jeu des familles	Réunion d'ensembles à l'aide d'images et de mots	
13- Domino	Le jeu des dominos	Reconstitution de mots à partir de syllabes	
14- Tronc d'arbre	Le ou la?	Initiation à la grammaire - Reconnaissance du genre des noms	Sagacité
15- Trou dans la page	Les histoires logiques	Retrouver la logique chronologique	



JE CALCULE 4-5 ANS

ACCES	TYPE d'EXERCICE	NOTION PEDAGOGIQUE	
1- Pot de fleurs	A chaque pot sa graine	Enumérer les éléments d'une collection	Dénom brement
2- Bonhomme	Les images sur les pancartes	Trouver la collection correspondant à la collection donnée	
3- Lapin	La nourriture des animaux	Constituer une collection équipotente à la collection présentée	
4- Souris	La souris mange ses graines	Choisir un nombre correspondant à un déplacement sur une piste	Numération
5- Jackpot	Le jeu du jackpot	Associer des nombres et des collections	
6- As de coeur	Le jeu de cartes	Reconnaître et ordonner les nombres de 0 à 20, avec ou sans leur représentation	
7- Tortue	Le parcours de la tortue	Construire un tracé linéaire à partir d'un choix d'éléments	Comparaison
8- Affiche du bateau	Le jeu de construction	Assembler des formes géométriques pour créer ou reconstituer des dessins	
9- Tuyau du poële	Le jeu des tuyaux	Retrouver un trajet donné dans un labyrinthe	
10- Livre	Le lutin mystérieux	Créer un personnage différent des autres par la combinaison de ses constituants	
11- Batte de baseball	A chacun selon sa taille	Manipuler et ranger des objets du plus petit au plus grand	Ordre
12- Boîte	La ronde des boîtes	Repérer un élément d'après son rang dans un ensemble ordonné	
13- Locomotive	La distribution des jouets	Distribuer des objets pour former des collections équivalentes	Operation
14- Eprouvettes	L'expérience des jetons	Compter et classer des éléments pour composer des sous-ensembles	
15- Bouche du poële	Jeu de billes	Répartir une collection donnée en parts égales	



Voila chaque application a donc son propre écran central de 15 zones cliquables, suivies de 15 animations, débouchant sur 15 exercices en trois niveaux.

L'enfant peut donc évoluer à son rythme dans le systéme et découvrir le monde de l'informatique dès le plus jeune âge.

Attention si vous êtes le frére ou la soeur du "petit dernier", il y a de forte chance pour que votre Amiga soit désormais "Occupé", car vos parents trouverons dans ces logiciels, un soutien pédagogique essentiel.

Pour les "grands", ADI vous propose tout une gamme de programmes pour vous aidez dans vos révisions de maths, français, Anglais, Allemand...,en vous amusant, et ceux jusqu'au Bac.

Serge Brackman

POLICES

La loi du désordre...

Exemple de polices Bitmaps avec Personal Paint

Polices vectorielles, polices imprimantes, polices bitmaps, polices Compugraphic, polices Adobe... Il faut bien reconnaître que l'utilisateur est un peu perdu parmi toutes ces polices. Il est donc plus que temps de débroussailler le terrain et de faire un point sur les différents caractères disponibles...

Le but de cet article n'est pas de vous expliquer les secrets de fabrication des différentes polices, mais de vous indiquer concrètement les différences entre les diverses polices proposées par vos programmes et la manière de bien les utiliser. Les principes ont été grandement simplifiés et schématisés: les puristes s'en offusqueront peut être, mais ce choix était nécessaire pour la bonne compréhension de ce sujet par tout utilisateur.

Polices imprimantes

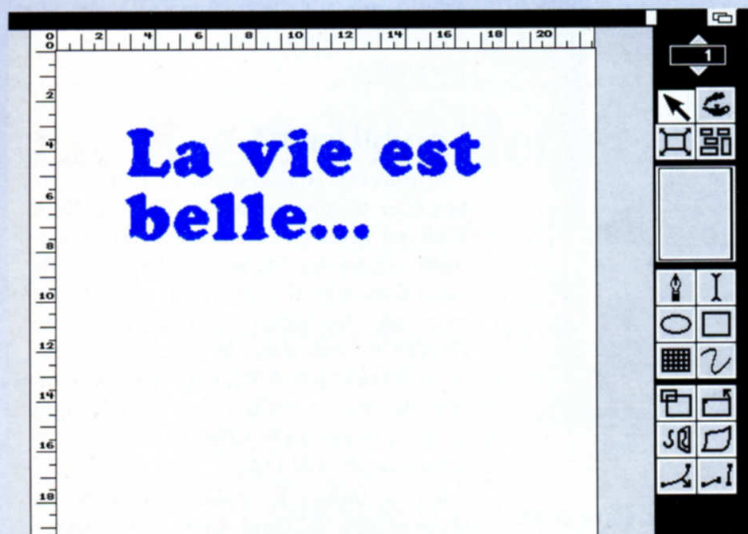
Dans toute imprimante se trouvent des polices résiduelles: ce sont les polices imprimantes. Elles sont stockées dans une mémoire morte (ROM). Ce sont elles qui sont utilisées lorsque vous imprimez votre texte en mode "courrier", appelé aussi "LQ" ou "NLQ". Votre ordinateur se contente de donner toute une série d'instructions à l'imprimante : ainsi, pour imprimer la première phrase de votre texte, l'Amiga donne les ordres suivants : va chercher dans ta mémoire morte le "L", imprime-le, avance la tête d'impression d'1/72e de pouce (1 pouce = 2.54 mm), va chercher dans ta mémoire un "a", imprime-le, etc... C'est ainsi que votre texte est imprimé. Ce procédé est valable pour toutes les imprimantes, à une différence près : les imprimantes laser, qui fonctionnent en mode page, stockent tous ces ordres dans leur mémoire vive et impriment seulement à la fin, la page dans son ensemble.

L'avantage indéniable de cette méthode est la rapidité de l'impression. L'inconvénient est que le style et les polices sont limités et dépendront d'une part de votre périphérique d'impression et d'autre part des possibilités de votre programme. Les plus simples vous permettront seulement d'utiliser la police standard de votre imprimante (*Excellence!*), certains vous permettront de jouer entre les caractères Pica et Elite *(Pro Write, KindWords 3*), d'autres enfin vous offriront la possibilité de choisir, depuis votre programme, la police de votre imprimante (*WordWorth 2*).

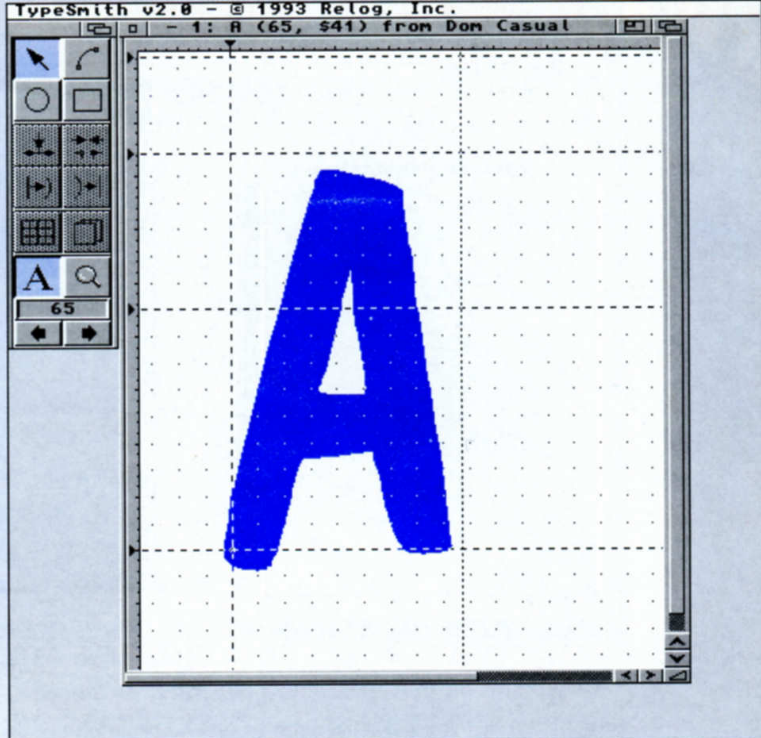
Pour ne pas avoir de mauvaise surprise, pensez à respecter cette règle d'or : n'utilisez dans votre programme que la ou les police(s) réservée(s) à cet effet, à savoir Topaz 11 pour *Excellence!*, Elite et Pica pour *ProWrite* et *KindWords 3*, les polices spéciales imprimantes pour *WordWorth 2*.

Polices bitmaps (ou polices Amiga)

Ce sont les polices qui se trouvent dans le répertoire Fonts: Emerald, Diamond, Ruby, Topaz, Garnet, Sapphir, Opal. Leur forme graphique est constituée, à l'écran comme à l'impression, par un ensemble de points : il s'agit donc d'une représentation dessinée du caractère. Leur vitesse d'affichage est leur principal avantage : lorsque vous frappez un caractère, l'ordinateur affiche instantanément à l'écran la forme du caractère. Le secret de cette rapidité: le système possède un fichier différent pour chaque taille. Prenons exemple de la police Opal. Dans votre répertoire Fonts: vous trouverez un fichier Opal.font qui contient la description du caractère et un directory (dir) Opal dans lequel seront stockés les fichiers des 2 tailles existantes, 9 et 12. Il en est ainsi pour chaque police bitmap. Il faut donc un fichier particulier pour chaque taille souhaitée, ce qui prend beaucoup de place sur votre disquette ou votre disque dur. Depuis le Workbench 2.0, le système sait créer auto-



Affichage de polices vectorielles avec *Professional Draw*



Exemple de polices vectorielles avec *Type Smith*

matiquement de nouvelles tailles de caractères à partir d'une taille. Le revers de la médaille est qu'il ne s'agit pas d'un fichier spécifique, et vous verrez alors apparaître des effets d'escaliers des plus inesthétiques.

Vous n'échapperez pas non plus à cet effet lors de l'impression: l'ordinateur recopie pour l'imprimante, point par point, le texte affiché en le mettant à l'échelle. Les polices ayant été dessinées pour un affichage sur votre moniteur, les escaliers sont, de ce fait, inévitables. Certains procédés sont utilisés par les traitement de texte pour améliorer l'impression (mode "Ultra Print" pour *KindWords 3* ou "lissage" pour *Pro Write*) : il s'agit en fait d'aller chercher sur votre disque (ou de créer) une taille 2 à 4 fois plus importante que la taille demandée, puis de réduire le tout à l'impression. L'amélioration est visible, sans atteindre toutefois un top niveau en matière de qualité.

Les polices bitmaps devront donc être réservées, en raison de leur rapidité d'affichage, pour toutes les applications en graphisme, en vidéo et en multimédia.

Polices vectorielles

Polices vectorielles, polices vectorisées, outline fonts: ces différents termes recouvrent une même réalité.

Les caractères sont représentés cette fois-ci non plus par un ensemble de points, mais par un ensemble de courbes (outline en anglais) et de droites (des vecteurs, d'où le nom de polices vectorielles) qui définissent les contours. Ces courbes et ces droites sont déterminées par des équations mathématiques qui mémorisent les contours de chaque caractère. Ainsi, lors d'un changement de taille, l'ordinateur change un paramètre de l'équation et recalcule le contour du caractère nécessaire pour l'affichage ou pour l'impression, ce, en tenant compte de la résolution du périphérique (format d'écran pour le moniteur ou résolution choisie pour l'imprimante). Il en résulte donc un délai de calcul variant selon la puissance de votre ordinateur. C'est long, mais le résultat est beau. De plus, comme il s'agit de formules mathématiques et non pas d'ensembles de points, il est possible d'appliquer différents effets de déformation de la police (élargissement, réduction, rotation). C'est aux programmes ensuite de proposer ces options.

Plusieurs formats de polices vectorielles

• Le premier est le format Postscript Type 1, développé par la société Adobe et très répandu sur les Macintosh d'abord et les PC ensuite. Sur l'Amiga, seuls quelques programmes savent directement exploiter ce format : Final Copy II, WordWorth 3 (à venir) et PageStream. Les caractères PostScript Type I sont définis par deux fichiers : un fichier binaire servant pour le tracé du caractère pour l'imprimante (.pfb) et un fichier métrique (.afb). Ces deux fichiers sont nécessaires et doivent se trouver dans votre répertoire (FONTS: généralement, mais rien ne vous empêche de créer un répertoire Adobe). Sachez également qu'elles sont connues sous l'appellation abusive de "polices Adobe".

• Le deuxième format le plus répandu est le format TrueType, mis au point par Apple et Microsoft pour les environnements Système 7 sous Mac et Windows 3.1 sous PC. Nous ne nous attarderons pas dessus, ce format n'étant pas encore supporté par l'Amiga. Sachez cependant qu'il est possible que les prochaines versions de PageStream et de WordWorth les reconnaissent. Information à prendre au conditionnel...

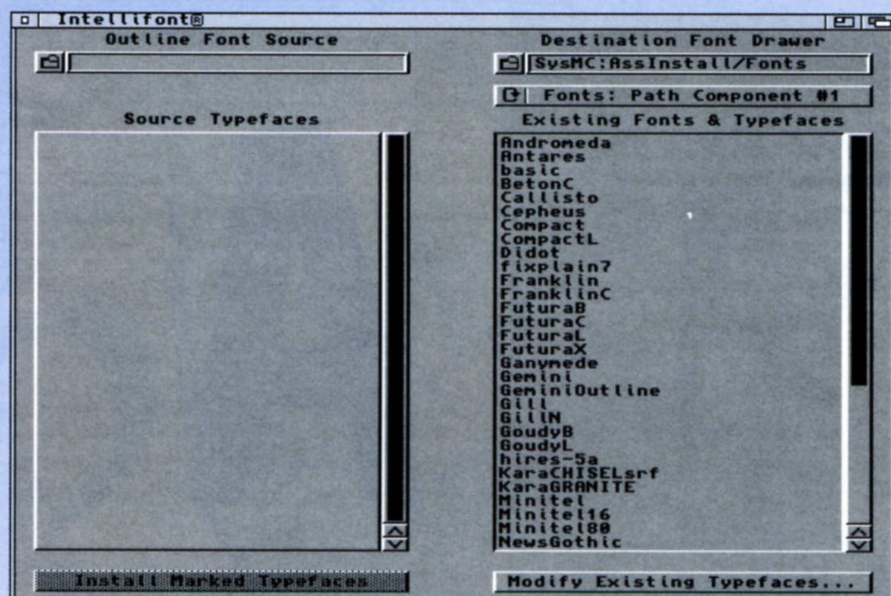
• Le troisième format est le format Agfa Compugraphic Intellifont, développé par Agfa. C'est le format officiellement adopté par l'Amiga depuis la version 2.0 du système (et non pas 2.1 comme beaucoup de personnes le croient). Beaucoup de programmes l'utilisent, mais de différentes manières, d'où une embrouille générale qu'il serait temps d'éclaircir. Sachez que lorsqu'on vous parle de fontes Agfa, de polices Compugraphic, de polices Agfa Intellifont ou de CGfonts, il s'agit de la même chose.

En ce qui concerne l'Amiga

Professional Page

• Le premier programme à avoir introduit le format est Profesionnal Page. A l'époque, le système d'exploitation de l'Amiga était le 1.3 et ne gérait pas encore les fontes vectorielles. Gold Disk, l'éditeur du programme, a acheté les droits des polices Compugraphic à Agfa et a mis au point un système de gestion des fontes pour ses programmes. Dans les premières versions (Pro Page 1.3 et PageSetter II), les fontes étaient constituées de trois fichiers: . metric, .atc et .lib. Avec les nouvelles versions, le fichier .atc a été supprimé et remplacé par un fichier .dat. Ces fichiers, indispensables pour l'utilisation des polices vectorielles, sont placés dans un répertoire CGFONTS à l'intérieur du répertoire de ProPage ou de PageSetter.

• A partir du système 2.0, l'Amiga est en mesure de gérer les polices Agfa Compugraphic Intellifont. Pour cela, quelques conditions sont à remplir. D'abord, il faut la présence dans le répertoire LIBS: du système de la bibliothèque "Diskfont.library" qui se trouve sur la disquette "AmigaFonts2.0" pour le



Intellifonts du Système 3.0

système 2.0 ou "AmigaFonts" pour le système 3.0. Ensuite, il faut que le répertoire _bullet et ses fichiers soient présents dans le répertoire FONTS:. Enfin, il faut que les fichiers .font et .otag soient présents dans le répertoire FONTS: , ainsi que le fichier .type dans le répertoire

FONTS:/_bullet_outlines.

• Rassurez-vous, Commodore a prévu un programme qui se charge tout seul de l'installation des fontes Compugraphic dans votre répertoire FONTS: il s'appelle "Fountain" pour le sytème 2.0 et "Intellifont" pour le système 3.0, mais il s'agit du même programme. Vous introduisez votre disquette dans le lecteur, vous indiquez le chemin d'accès aux fontes de votre disquette

(AmigaFonts: Fonts/_bullet_outlines), le répertoire de stockage de vos fontes (FONTS:), vous lancez le programme et c'est tout. La durée du traitement dépendra du nombre de fontes à installer.

• De la même manière, vous pouvez installer dans votre répertoire FONTS: les fontes Compugraphic utilisées dans les programmes de Gold Disk : il suffit de préciser en chemin d'accès

Work:ProPage/CGFonts ou
Work:PageSetter/CGFonts.

Attention, l'inverse n'est pas possible.

WordWorth 2

Un autre programme gère différemment les fontes vectorielles : il s'agit de *WordWorth 2*. En effet, il possède un répertoire interne nommé Intellifont (WordWorth/intellifont) dans lequel le programme place des fichiers .type nécessaires à l'exploitation des polices. Ce fichier est le même que le fichier .type qui se trouve dans le répertoire

FONTS:/_bullet_outlines

Pour pouvoir donc utiliser les polices Agfa Compugraphic de votre système avec WordWorth 2, vous devez copier tous les fichiers .type du répertoire

FONTS:/_bullet_outlines

dans le répertoire WordWorth/intellifont. De la même manière, vous pouvez utiliser dans votre système les polices Agfa Intellifont fournies avec *WordWorth* en passant par le programme de conversion "Fountain" ou "Intellifont" (n'oubliez pas de spécifier le bon chemin d'accès des fontes de *WordWorth)*.

Le système 1.3

Si vous êtes sous système 1.3 et que vous possédez un programme de PAO de Gold Disk et *WordWorth*, vous pouvez également utiliser les fontes Compugraphic de Gold Disk avec *WordWorth*. Il suffit de copier tous les fichers .lib du répertoire PPage/CGFonts dans le répertoire WordWorth/Intellifont. Attention, vous ne pouvez par contre utiliser les polices Agfa Compugraphic de *WordWorth* avec les programmes de Gold Disk.

• Pour utiliser les polices CGFonts des programmes de Gold Disk, vous devrez réaliser une conversion à l'aide du logiciel *TypeSmith 2* (distribué par VEM).

Dominique Bonin

En résumé

Si vous travaillez avec un système 2.0 ou supérieur, que vous possédez entre autres un logiciel de Gold Disk et *WordWorth* et que vous désirez utiliser les mêmes polices dans tous vos programmes, vous devrez les installer dans 3 répertoires différents, d'où une perte de place regrettable. Nous comprenons que Gold Disk et Digita (la société éditrice de WordWorth) aient décidé de faire gérer les polices Agfa Compugraphic par leur propre programme pour offrir des polices vectorielles aux possesseurs d'Amiga tournant sous 1.3, il est regrettable qu'ils n'aient pas prévu la possibilité de lire directement les fontes vectorielles du répertoire FONTS: pour ceux qui travaillent sous système 2.0 ou supérieur.

Un autre format existe également: il s'agit du format NimbusQ, utilisable uniquement avec Final Copy II. Heureusement, celui-ci est à même de gérer également les fontes PostScript Type 1 et les fontes Agfa Compugraphic Intellifont. De la même manière, SoftLogic avait développé un format propre pour son programme de PAO PageStream (Publishing Partner Master).

Sachez enfin qu'il est possible de convertir des polices PostScript Type 1 en polices Agfa Compugraphic Intellifont grâce à l'utilitaire FontManager livré avec les logiciels de Gold Disk et de réaliser diverses conversions entre formats par l'intermédiaire du programme TypeSmith (voir AmigaNews n° 65) commercialisé par VEM.

Où se procurer des polices vectorielles ?

CIS : CIS vous propose différents packs de polices allant de 590 F (pack de 3 polices Videofonts) à 890 F (pack de 35 polices Compugraphics), toutes utilisables avec les applications Amiga reconnaissant les polices vectorielles (CIS, 14 avenue Hertz, Europarc, 33600 Pessac, tél. : 57 89 11 40, fax : 56 36 28 46).

MAD : MAD vous propose trois packs de polices (1 pack de 20 polices, 1 pack de 30 polices et 1 pack de 50 polices) de très bonne qualité, utilisables directement avec tous les programmes, sauf avec les logiciels de Gold Disk (MAD, 42 rue Lamartine, 75009 Paris).

VEM : VEM vous propose 4 packs de polices Nimbus Q pour Final Copy II (490 F le pack) et divers packs de polices PostScript Type I (149 F le pack) (VEM, 14 rue du Bois Sauvage, 91055 Evry cedex, tél. : (1) 64 97 96 54, fax : (1) 69 91 19 25)

SILICONE DP : pour les moins fortunés, SILICON DP propose des polices PostScript Type 1 et Agfa Compugraphic Intellifont du domaine public à un prix de 2 F la police. Ce ne sont pas des polices piratées, ni des polices commerciales bidouillées. La qualité est inégale selon la police, certaines ne sont pas accentuées. Il est possible de recevoir un catalogue qui vous les présentera avec leurs particularités. (SILICONE DP, 5 boulevard des Arceaux, 34000 Montpellier, tél. : 67 58 35 60, demander Philippe).

DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre
Téléphone + 44 291 625 780 (de 8h à 19 h lundi - samedi) **Fax +44 291 627 046** (24h / 24)
MINITEL 3616 AZERTY code DUC

En direct d'Angleterre !

TOUS LES PRIX DE CETTE PAGE SONT T.T.C. ET PORT COMPRIS

DU MATERIEL:

TECHNO SOUND TURBO 2 TT2 (Tous Amigas) manuel français (c) Duchet Computers .... 295 FF
Commandes groupées: 2 x TECHNO SOUND TURBO TT2 = 550 FF - TROIS pour 799 FF et 999 FF les 4 !
DIGITALISEUR DE SON stéréo 8-bit MEGALOSOUND 345 FF
DIGITALISEUR DE SON stéréo16-bit CLARITY 16 pour AMIGA 1200 / 3000 = 1150 FF
DIGITALISEUR ROMBO VIDI 12 AMIGA (Manuel en français) seulement 849 FF
COPIEUR: XCOPY PRO + NEW CYCLONE CARTRIDGE (Français) 350 FF
Kit de transfert de fichiers AMIGA < = > PC AT (doc français) 140 FF

DES PROGRAMMES:

AMOS PRO	500 FF	AMOS PRO COMPILER	285 FF	HIGHSPEED PASCAL	865 FF
CRAFT for AMOS	230 FF	SAS / LATTICE C v 6. 5	2750 FF	BLITZ BASIC 2	630 FF
DISK EXPANDER	345 FF	BARS & PIPES PRO	2465 FF	FINAL WRITER	1145 FF
PEN PAL UK	345 FF	BARS & PIPES POWER TOOLS	395 FF	WORDWORTH 3	950 FF
ADORAGE	625 FF	BARS & P. PERFORM. TOOLS	395 FF	ART DPT PRO V. 2.5	1595 FF
BRILLIANCE	1545 FF	CALIGARI BROADCAST	3595 FF	CALIGARI 24	945 FF
MONTAGE 24	2985 FF	MORPH PLUS	1595 FF	HELM	849 FF
HISOFT DEVPAC	625 FF	SCALA ECHO EE100	1269 FF	REAL 3-D V 2.4	3760 FF
HANNA BARBERA ANIMATION WORKSHOP			395 FF	SCALA MM300	2900 FF

Des milliers d'articles DISPONIBLES et EN STOCK pour AMIGA. Utilitaires, jeux, nouveautés, accessoires, extensions, des RUBANS à MOITIE PRIX pour des centaines de modèles d'imprimantes, câbles en tous genres, etc.... DOMAINE PUBLIC: nous distribuons les meilleurs logiciels pour AMIGA. Nos disquettes D.P. sont pleines à ras bord, la majorité sont auto-bootables et leur contenu correspond à la description de l'ENORME catalogue

Pour un envoi IMMEDIAT :
Téléphonez-nous (notre personnel est FRANCAIS) **pour commander par carte VISA / EUROCARD**
Ou rédigez votre commande (en français SVP) sur papier libre et joignez votre règlement.
Ou tapez 36 16 AZERTY code DUC, ou faxez-nous la commande avec détails de votre CB.
Mode de paiement: nous acceptons les chèques ordinaires français, les CCP, les cartes VISA et EUROCARD, les Eurochèques et mandats internationaux.

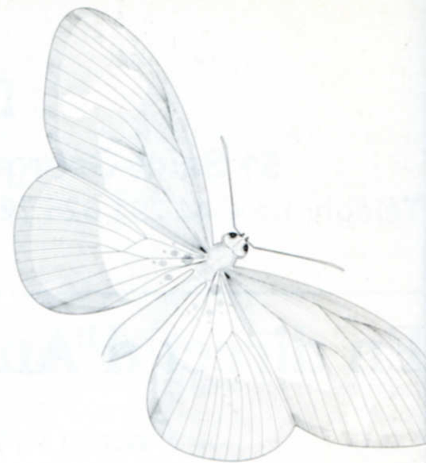
Vous désirez consulter la liste de nos produits mais n'avez pas de Minitel ?
Empoignez le crayon à bille ou le téléphone le plus proche et écrivez ou téléphonez-nous (en français) en précisant le modèle de votre AMIGA pour recevoir un ENORME catalogue. Les catalogues sont envoyés GRATUITEMENT dans tous les pays d'Europe et les D.O.M. (1 seul catalogue gratuit AMIGA ou DOMAINE PUBLIC par demande et par personne, s.v.p.) T.O.M. et hors Europe: s.v.p. joignez 6 timbres à 2.80 F ou 4 CRI par catalogue demandé.

Notre serveur MINITEL est constamment mis à jour: vérifiez les arrivages de nouveautés!
Il contient aussi les détails et prix de nos nouveautés CD 32 et MAC INTOSH.

Nous envoyons aussi par avion vers la SUISSE, les DOM TOM, le continent AFRICAIN et aux EXPATRIES francophones du Monde entier.

Toute commande est considérée comme ferme.

L'utilisation de fichiers EPSF sur Amiga



Fichier EPS au format Adobe Illustrator provenant du DF

Le PostScript nous a donné bien des rejetons, et parmi ceux-ci les fichiers encapsulés, appelés plus communément EPSF, donnent quelques soucis aux utilisateurs forcenés de l'édition de pages.
Cet article rectifie une réponse erronée dans les pages Courrier du mois dernier: il est bel et bien possible de retravailler une image EPSF Mac sur Amiga. Nos excuses...

Ce que c'est

Un fichier d'impression PostScript classique est un script non tokénisé énumérant successivement par des instructions la description et la composition d'une page. On y trouve dans le désordre les différents dictionnaires fontes, les masques de trame, les macros constamment appelées ou les divers paramètres d'impression. Cette forme intelligente de sortie de pages donne lieu à des variations issues de logiciels de dessins vectorisés. Il était alors normal de créer une variante pouvant facilement être insérée dans un fichier d'impression.

On a construit alors les fichiers EPSF comme réceptacles pour les données provenant de tels logiciels. Le plus remarquable à ce sujet est Adobe Illustrator (sur Mac et PC). En listant un fichier de ce type on peut y voir une en-tête spécifique: "%!PS-Adobe-2.0 EPSF-1.2". La construction qui suit va permettre au mieux de reconstituer sur l'écran la description PostScript. En effet, le fichier d'impression est quant à lui adapté aux contraintes d'une imprimante. Le fichier EPSF va pouvoir être imprimé directement comme tel, mais aussi être manipulé sans contrainte sur l'outil de dessin. Ce monstre à deux têtes apparaît donc comme beaucoup plus souple. Il est capable de s'insérer intégralement et sans altération dans un fichier d'impression. Le miracle de l'encapsulation est né.

Compatibilitées

On en apprécie l'utilisation dans les outils de P.A.O. Sur notre machine *PageStream*, *Professional Page* et *Wordworth* sont aptes à divers niveaux à utiliser ces fichiers. Pour le dernier, c'est symptômatique des particularités de ce format. Un cadre seul apparaît à l'écran, marquant la frontière de la zone graphique qui va être imprimée. Le fichier sera inséré tel quel dans l'impression. Pour les deux autres programmes une visualisation graphique est possible en fonction de l'origine du fichier et de certaines de ses particularités. Les fichiers originaires de *Aldus Freehand*, *Adobe Illustrator* ou encore *Corel Draw* peuvent sans difficulté être utilisés, visualisés, voire même modifiés. Le plus doué à ce titre est *PageStream* qui comme pour les fichiers originaires de *Professional Draw*, offre la vertu de vectoriser directement à l'écran les fichiers *Illustrator 88* en autant de blocs graphiques que nécessaires. Cela marche aussi avec ceux d'*Illustrator 3.0*, mais quelques imperfections existent encore (notamment les masquages et trames composées). Dans tous les cas ces deux programmes de P.A.O. sont aptes à afficher l'image de prévisualisation (Tiff ou Pict) placée à cet effet dans le fichier EPSF. Professional Page 4.0 est plus capable dans ce domaine d'ailleurs (il nous les donne parfois en couleur).

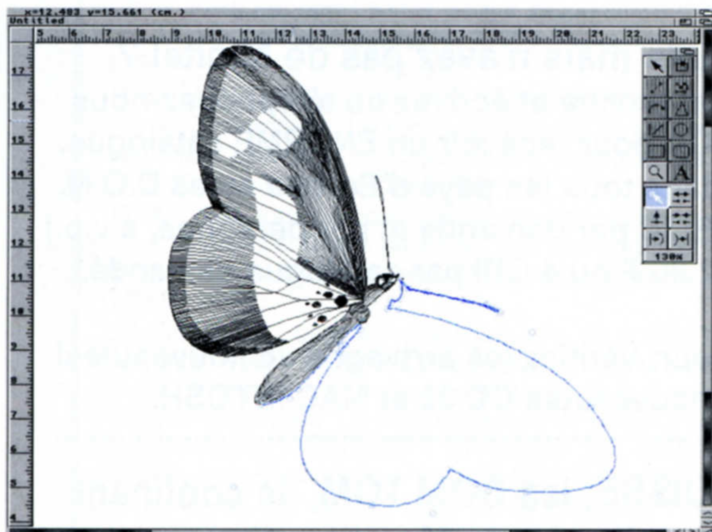
Comment les modifier

Pour les modifier le plus efficacement possible le seul moyen est de prendre *Art Expression*. Ce dernier importe et exporte les fichiers *Illustrator 88*. Son propre format en est une variante affinée. Son principe de fonctionnement est largement orienté PostScript. *Professional Draw* est incapable de travailler directement en PostScript.

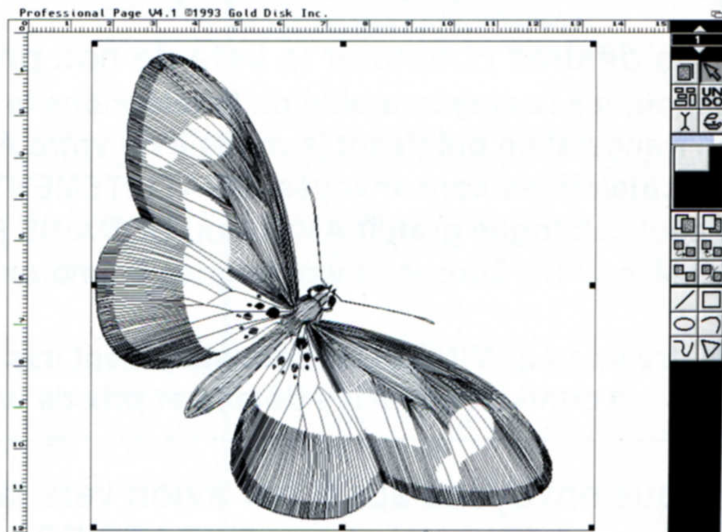
Gilles Bihan

Conclusion

[illegible] est construit dans une optique de transport. Sa forme la plus diffusée est celle d'*Illustrator 88*, avec ou sans image. Les cliparts EPS qui circulent en domaine public sont récupérables et modifiables. On peut même les sortir sur une imprimante autre que PostScript.



Fichier EPS lu et modifié par ArtExpression v1.04



Fichier EPS lu par Professionnal Page 4.1



AXE INFORMATIQUE

92 ,COURS JULIEN 13006 MARSEILLE

TEL: 91.48.40.55 - FAX : 91.42.70.12

AMIGA CD 32



2490 F



Module FMV pour CD32.........1690 F

AMIGA 1200

AMIGA 1200 Processeur 68020-14Mhz
2 Mo exten 10 Mo ,port PCMCIA ,option
SCSI Connecteur CPU pour carte accélératrice
Nouveau chip set AA 32 bits ,262 000
Couleurs / 16 millions

2490 F

AMIGA 4000



PROMO

AMIGA 4000/030 - 68030/25Mhz
6 Mo de RAM -Disque dur **120 Mo**
Kickstart et WB 3.0 Fr,
Chipset AGA. **8990 F**

AMIGA 4000/040 *LC* 68EC040/25Mhz
6 Mo de RAM -Disque dur **420 Mo**
Kickstart et WB 3.0 Fr,
Chipset AGA. **13900 F**

AMIGA **4000/040 - 68040**/25Mhz
6 Mo de RAM -Disque dur **420 Mo**
Kickstart et Wb 3.0 Fr,
Chipset AGA. **15900 F**

PROMO DU MOIS !

AMIGA 1200 + Disque Dur **60 Mo**
+Extension **4 Mo** + Horloge +Copro
68881/16Mhz
Copro Offert .... 5790 F

AMIGA 1200 + Disque Dur 1**70 Mo**
+Extension **4 Mo** + Horloge + Copro
68881/16Mhz
Copro Offert .... 6690 F

Offre spécial Limitée au mois de Mai 1994

DISQUE DUR

A600/A1200 60Mo.................**1190 F**
A600/A1200 85Mo.................1490 F
A600/A1200 170Mo.................**2190 F**
A600/A1200 220Mo.................3890 F

AMIGA 1200 + DISQUE DUR

AMIGA 1200+HD 60Mo.............3650 F
AMIGA 1200+HD 85Mo.............3950 F
AMIGA 1200+HD 170Mo...........**4650 F**
AMIGA 1200+HD 220Mo...........6350 F

CARTES ACCELERATRICES

GVP A1230 Turbo2 µP 68EC030 40Mhz, support Copro 68882 40Mhz, 4Mo Ram 32 bits,connecteur DMA
Prix.......................................**4790 F**
GVP A1230 Turbo2 µP 68030 50Mhz, Support Copro,4Mo Ram 32 bits
Prix.......................................**6490 F**

EXTENSIONS MEMOIRES

DKB 32bits pour A1200 + Horloge + Emplacement copro
DKB + 0 Mo.................................990 F
DKB + 1 Mo.................................1290 F
DKB + 4 Mo.................................1990 F
DKB + 4Mo+Copro 33Mhz...........2850 F
Copro 68881/16Mhz.....................590 F
Copro 68882/33Mhz.....................890 F
Copro 68882/50Mhz.....................1290 F
Extensions Mémoires pour A500, A500+, A600 nous contacter................**super PROMO**

ECRANS VISCAN

Scan Doubler (A4000)...............1690 F
SVGA 14"..1024x768,pitch 0.28.........1990 F
SVGA 15"..1280x1024,pitch 0.28.......3190 F
SVGA 17"..1600x1200,pitch 0.26.......7490 F

ACCESSOIRES

Scanner 64 niv de Gris...............990 F
Scanner 256 niv de Gris..............1490 F
Scanner 262 000 Couleurs........2690 F
Souris Optique...........................259 F
Lecteur interne A500...................490 F
Lecteur externe AMIGA...............550 F
Lecteur interne 1.76Mo/A1200....990 F
Lecteur externe 1.76Mo/A1200......1190 F

BUREAUTIQUE

WORDWORTH II vf..................850 F
PROWRITE 3.3..........................590 F

GRAPHISME

DPAINT IV AGA vf....................830 F
BRILLIANCE...........................1690 F
CALIGARI 24 vf......................1590 F
ALADDIN 4D v3.0....................3950 F
IMAGINE 3.0...........................5950 F
ESSENCE II...............................590 F
MORPHUS....................................N.C
REAL 3D V2.0..........................3700 F
AD-PRO V2.5...........................1690 F
MORPH PLUS..........................1590 F
VISTAPRO V3.05......................590 F
SCENERY ANIMATOR.............690 F

TITRAGE

SCALA MM211 vf....................1490 F
SCALA MM300.......................2990 F
N°1 TITLER...............................590 F

FLASH !!! FLASH !!! FLASH!!! FLASH !!! FLA

Le **P.A.R** est arrivé

Personnal Animation Recorder (P.A.R).
Système d'enregistrement vidéo numérique pour Amiga permet de stocker jusqu'à 16 minutes d'animations en 16 millions de couleurs (24bits) , et de les réstituer à une vitesse de 25 images/seconde .

CARTES GRAPHIQUES

VISION 24 (GVP) v3.0...........12990 F
EGS SPECTRUM (GVP).........4490 F
OPAL VISION..........................3990 F
DCTV tout Amiga....................2290 F
MODULE RVB (DCTV)............1590 F
Démonstration sur rendez vous

MUSIQUE

DSS8 vf......................................590 F
DSS8+ vf....................................990 F

DISQUES DURS (IDE 3"5)

250 Mo......................................1890 F
340 Mo......................................2490 F
420 Mo......................................2790 F

REPARATION AMIGA Devis GRATUIT

BON DE COMMANDE A RENVOYER A AXE INFORMATIQUE VPC 92 COURS JULIEN 13006 MARSEILLE
GARANTIE 2 ANS (uniquement sur l'unite central) - REMISE 2 % POUR PAIEMENT COMPTANT CREDIT 4 MENSUALITES SANS INTERET* *APRES ACCEPTATION DU DOSSIER
PRIX ET CARACTERISTIQUES MODIFIABLES SANS PREAVIS. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. HOT LINE de 9h - 19h sauf dimanche et jours feries

NOM: ____________
ADRESSE : ____________
VILLE : ____________ TEL : ____________
VOTRE CONFIGURATION: ____________

DESIGNATION	QUANT	PRIX	MONTANT

☐ C.R
☐ C.C.P
DATE :
SIGNATURE:

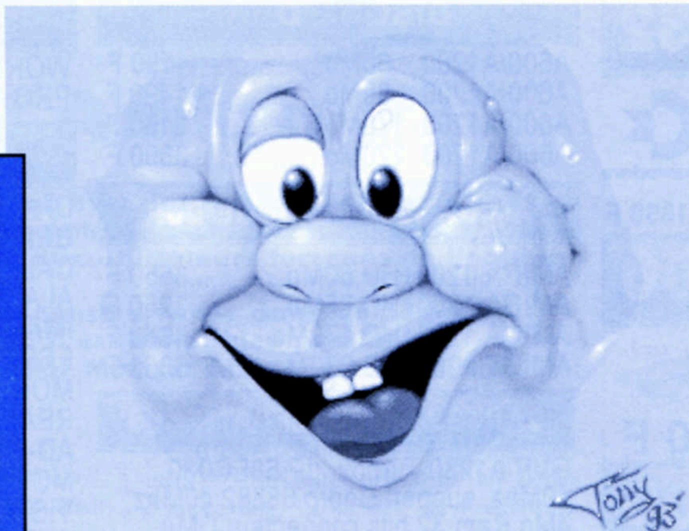
*poste 50 F / transporteur 90 F par colis / C.R 70 F TOTAL

AN-0594



DEMOS

Rubrique dirigée par Stéphane Revillard



WE SHAVE ASS de RAZOR 1911

RAMPAGE de TEK

RAMPAGE

de TEK
Type: Trackmo
Code: Fuszy-Captain Bifat-Iraner
Graphisme: Banana
Musique: Seal-Prince-Magician
Cela faisait longtemps qu'un groupe ne nous avait pas présenté une trackmo aussi inintéressante que la Rampage. Pourtant, le design est très soigné, la musique est parfaitement synchronisée avec les divers effets, les graphismes sont sympas et le code est correct, mais il manque le principal: DU RYTHME ! On s'ennuie au bout de quelques secondes, ce qui est dommage car cela aurait pû être une réalisation très appréciée si elle n'avait pas eu ce gros défaut.
Code: 15/20
Graphisme: 13/20
Musique: 11/20

BIG TIME SENSUALITY (AGA)

d'AXIS
Type: Intro
Code: Anthony
Graphisme: Lowlife-T'Vaan-Sob
Musique: Hollywood-Iso
Les membres de ce tout nouveau groupe doivent aimer l'originalité puisque ce sont les seuls à avoir osé sortir une intro en deux disquettes. Le coder n'est pas inconnu puisqu'il s'agit d'Anthony (Ex-Movement) le réalisateur de la Numb (testée le mois dernier). Cette intro se compose de deux parties, la première est orientée vers la technique avec zoom, rotation, déformation d'images scannées, plasma, 3D,... La deuxième est une sorte de slide-show avec quelques dessins en 256 couleurs. Les graphismes d'introduction sont absolument magnifiques car font évidemment appel au mode AGA. La musique est bien composée et accompagnée de quelques digitalisations extraites du CD du groupe "Début". Une des rares démos à exploiter correctement l'A1200.
Code: 15/20
Graphisme: 18/20
Musique: 16/20



WE SHAVE ASS de RAZOR 1911

ARMAGEDDON

de JETSET
Type: Trackmo
Code: Raw Style
Graphisme: Nose
Musique: Sam
Décidement, je ne sais si toutes les productions présentées au Cebit 94 sont de qualité aussi douteuse, mais une chose est sure, Jetset n'a pas réalisé la démo de l'année. En effet, cette trackmo souffre des même défauts que la Rampage avec en prime des graphismes plus que moyens et une musique vraiment médiocre. Seul le code parvient à remonter un peu le niveau d'ensemble avec quelques bons effets comme un tunnel en dots, des effets de plasma genre Illusion de Virtual Dreams, de la 3D lightsourcée et déformée,... Si vous cherchez une bonne démo, passez au test suivant car Armageddon ne fera sûrement pas votre bonheur. A éviter !
Code: 15/20
Graphisme: 13/20
Musique: 08/20

WE SHAVE ASS

de RAZOR 1911
Type: Démo
Code: Colorbird, Hammer, Odeon
Graphisme: Diesel, Tony
Musique: Chorus, Sid, Deelite
Bien connu pour leur Diskmag "Propaganda", Razor 1911 nous présente une très bonne démo, un peu courte, mais "boostée" à coups d'effets techniques. Jugez par vous-même: zoom de fractales en rotation, sphère raytracée en temps réel, rotation de cube bitmap, scroll de dots sur un paysage lui-même en dots, globe raytracé et mappé en temps réel, scrolltext bitmap façon Starwars, etc... La musique principale style Heavy Metal est sublime ce qui change un peu de la Techno habituelle que les demomakers ont maintenant pris l'habitude d'utiliser. Le seul reproche que l'on puisse faire est que les effets s'enchaînent un peu trop rapidement ce qui ne nous laisse pas beaucoup de temps pour admirer les superbes graphismes de Tony. Une excellente production à vous procurez de toute urgence d'autant plus qu'elle est installable sur disque dur.
Code: 17/20
Graphisme: 17/20
Musique: 18/20

Gathering 94: Les résultats

Voici les résultats des principaux concours organisés lors de la Gathering, une des plus importantes party de cette année qui se déroula en Norvège du 28 mars au 1er avril 1994.

Demo:
1 - Sequential d'Andromeda
2 - Brain state in a box de Cryptoburners
3 - Friday at eight de Polka Brothers
4 - Q.E.D. 2 de Talent
5 - Flashtest de Cryptoburners

Intro:
1 - Bjarne de Stone Arts
2 - FunkyP de Spaceballs
3 - Rush de Stone Arts
4 - No sleeping de Offence
5 - Invention de Triumph

Musique:
1 - Gollum
2 - Mr Man/Andromeda
3 - Dice/Polka Brothers
4 - Syntex/Stone Arts
5 - Lizardking/Razor 1911

Graphisme:
1 - Fairfax/Andromeda
2 - Tony/Razor 1911
3 - Archmage/Andromeda
4 - BCR/Stone Arts
5 - Decker/Andromeda

Un grand merci à Tomcat Steelers ainsi qu'à Sun-Gelfing Dreamdealers pour leur aide.
Le mois prochain, tous les résultats de la Saturne Party II ainsi que le test des productions gagnantes !

Si vous souhaitez vous procurer les démos testées dans ce numéro, à vous de choisir l'une des deux solutions possibles.

Par courrier: Revillard Stéphane, 2 impasse des Prés Riants, 74150 Rumilly (joindre disquettes + timbres).

Par modem: Dreamlands (BBS du groupe Dreamdealers) 24H/24, 7jours/7
- Node 1: +33 32 39 79 23
- Node 2: +33 32 31 00 77
- Node 3: +33 32 31 00 61
- Node 4: +33 32 31 00 75

Amos

De toutes les couleurs!

Vous vous souvenez sans doute des lunettes à intensification de lumière (Cf Amiga News n°63 Décembre 93)? Nous allons ici réutiliser la commande Set Bob pour obtenir un autre effet encore plus rigolo. J'en profiterai au passage pour vous montrer comment simuler un mouvement avec accélération.

Si le mot bitplane vous laisse perplexe, ou encore si vous ne savez pas très bien à quoi ça sert, je vous conseille vivement de fouiller dans votre pile d'*AmigaNews* à la recherche du numéro 63 et de dévorer la rubrique AMOS, sinon vous ne saurez pas de quoi je parle dans la première partie. Toutefois, le gros du programme étant consacré au mouvement d'objets, ce n'est pas très grave si vous ne savez pas ce qu'est un bitplane; ne cherchez pas non plus dans le dictionnaire, ils sont en train d'en enlever tous les mots à tendance anglophone... Et AmigaNews dans tout ça?

Afin d'utiliser au mieux la commande Palette, vous avez appris comment on fabrique les couleurs en vidéo: à l'aide des trois couleurs primaires: le rouge, le vert et le bleu, d'où le sigle RVB *(ou RGB pour la notation anglaise)*. Pour obtenir du jaune, on combine le rouge et le vert, pour le cyan, c'est le vert et le bleu et enfin pour le magenta, c'est le rouge et le bleu. Ca n'a pas l'air du tout logique *(surtout pour ceux qui ont fait un peu de peinture à l'école)* mais ça marche. Il serait donc intéressant de voir à l'écran comment ça se passe. Entrez donc ce magnifique programme dans votre éditeur, et si vous ne voulez voir que l'effet du mixage des couleurs, vous êtes dispensé de taper toute la partie comprise entre l'instruction Repeat et Until Mouse Key=2 *(qui ne fait qu'animer trois spots)*... Ça y est? Vous voyez donc qu'en plus de trois nouvelles couleurs, on obtient une zone blanche au centre qui correspond à nos trois couleurs primaires combinées ensemble. Essayez aussi la combinaison Cyan-Magenta-Jaune. L'astuce réside dans l'organisation de la palette et une bonne utilisation de la commande Set Bob. Nous avons trois bobs *(en forme de disque)*:

Bob 1: Rouge, tracé uniquement dans le plan 0 (Set Bob 1,,1,)

Bob 2: Vert tracé uniquement dans le plan 1 (Set Bob 2,,2,)

Bob 3: Bleu tracé uniquement dans le plan 2 (Set Bob 3,,4,)

Il faut donc que les couleurs 1, 2 et 4 de notre palette soient respectivement rouge, verte et bleue.

Voyons maintenant les couleurs composées:

Couleur 3: correspond aux plans 0 et 1 (%11=3), combinaison du rouge et du vert, donc jaune. ($FF0)

Couleur 5: correspond aux plans 0 et 2 (%101=5), combinaison du rouge et du bleu, donc magenta ($F0F)

Couleur 6: correspond aux plans 1 et 2 (%110=6), combinaison du vert et du bleu, donc cyan ($0FF)

Couleur 7: correspond aux plans 0, 1 et 2 (%111=7), combinaison des trois, donc blanc ($FFF)

Et voilà, il ne vous reste plus qu'à expérimenter d'autres combinaisons pour bien maîtriser la chose et pour nous faire de beaux effets rigolos.

Que ceux qui n'ont pas entré la totalité du programme le fassent et voyons maintenant comment gérer des mouvements complexes.

Le mouvement d'un objet est qualifié par son accélération (tableau A()), sa vitesse (tableau V()) et sa position (tableau P()) dans deux dimensions (X et Y) si on étudie son mouvement dans un plan (comme l'écran), ou trois dimensions (X, Y et Z) si on étudie son mouvement dans l'espace, utilisé notamment lorsqu'on fait de la 3D. Pas d'affolement, nous allons nous pencher uniquement sur le mouvement d'un objet en deux dimensions. Le principe est très simple au niveau de la programmation:

Il faut d'abord choisir une unité de temps, toute trouvée avec le Vbl, qui correspond au moment ou l'écran vidéo est redessiné; sans plus entrer dans les détails, sachez que ça se produit tous les 1/50èmes de seconde. Maintenant, à chaque nouvelle unité de temps, il faut ajouter l'accélération à la vitesse et la vitesse à la position. Enfantin non ? Si vous ne saisissez pas le principe, prenez l'exemple d'une voiture: plus vous accélérez, plus vous allez vite et plus vous êtes loin de votre point de départ (je prie nos lecteurs les plus férus en physique d'être indulgents quant à cet exemple un peu simpliste, mais je tente ici de faire ce que l'on appelle de la vulgarisation...).

Le programme de ce mois ci, reproduit plus ou moins le mouvement de balles qui rebondissent. Vous noterez que l'accélération horizontale est nulle et que l'accélération verticale est toujours égale à 1. Effectivement, une fois qu'on a jeté la balle, elle n'a plus d'accélération horizontale, mais elle est toujours soumise à la pesanteur (qui correspond à une accélération agissant sur tout objet en chute libre).

Dans le programme, on lâche donc nos balles avec une vitesse horizontale quelconque et placées au hasard dans l'écran. Ensuite il n'y a plus qu'à laisser faire la nature jusqu'à ce qu'elles touchent le sol. C'est là que les choses se compliquent: il faut que la balle rebondisse, et pas question d'inverser l'accélération (même si c'est en partie ce qui se passe en réalité), mais plutôt la vitesse verticale (c'est beaucoup plus simple). D'autre part, pour le côté réaliste des choses, si on se contente simplement de changer le signe de la vitesse verticale, notre balle rebondira indéfiniment, ce qui n'est jamais le cas car il y a toujours perte d'énergie. Il faut donc en même temps diminuer un peu cette vitesse (d'une unité par exemple). Enfin, en faisant la même chose pour la vitesse horizontale lorsque la balle touche les bords gauche et droit de l'écran, on obtient quelque chose d'à peu près réaliste.

Voilà, cogitez un peu sur ces quelques principes de base en matières de chromatique et de mouvements pendant que je vous prépare pour le mois prochain une application de tout ceci au déplacement d'une voiture. A'tchao !

Denis Bernard

Klub AMOSFrance

Tel: (16) 48 65 14 56 (en province !)

```
' Comme à la télé !
' avec l'aide de l'ami Newton
' ou:
'     Photon perché

' blabla... 8 couleurs lowres
Screen Open 0,320,256,8,Lowres
Curs Off : Cls 0 : Flash Off
Double Buffer
' la palette magique RGB (RVB)
Palette 0,$F00,$F0,$FF0,$F,$F0F,$FF,$FFF
' ou la version CMY: (CMJ)
' Palette $FFF,$FF,$F0F,$F,$FF0,$F0,$F00,0
' dessin et "réglages" des bobs
Ink 7 : Circle 25,25,25 : Paint 25,25
Get Bob 1,0,0 To 51,51
' Bob 1 : plan 0 (Rouge)
Set Bob 1,,1,
' Bob 2 : plan 1 (Vert)
Set Bob 2,,2,
' Bob 3 : plan 2 (Bleu)
Set Bob 3,,4,
Cls 0
' Vitesse, accélération et position en X et Y
Dim V(2,1) : Dim A(2,1) : Dim P(2,1)
' init positions
For I=0 To 2
   ' on les lache dans l'écran
   P(I,0)=Rnd(269) : P(I,1)=Rnd(205)
   ' accélération verticale=1 : "pesanteur"
   A(I,0)=0 : A(I,1)=1
   V(I,0)=Rnd(2)+1
   Bob I+1,P(I,0),P(I,1),1
Next I
Wait Vbl

Repeat
   For I=0 To 2
      For J=0 To 1
         ' V(xly)=V(xly)+A(xly)
         Add V(I,J),A(I,J)
         ' P(xly)=P(xly)+V(xly)
         Add P(I,J),V(I,J)
      Next J
      ' touche à gauche ?
      If P(I,0)<0
         P(I,0)=0
         V(I,0)=-V(I,0)-1
      End If
      ' touche à droite ?
      If P(I,0)>269
         P(I,0)=269
         V(I,0)=-V(I,0)+1
      End If
      ' rebond en bas ?
      If P(I,1)>205
         P(I,1)=205
         V(I,1)=-V(I,1)+1
      End If
      Bob I+1,P(I,0),P(I,1),
   Next I
   ' on relance la balle ?
   If Mouse Key=1
      ' couleur(s) ?
      C=Point(X Screen(X Mouse),Y Screen(Y Mouse))
      For I=0 To 2
         If Btst(I,C)
            ' on lui redonne de l'élan
            V(I,0)=Rnd(2)+1
            If Rnd(1) : V(I,0)=-V(I,0) : End If
            V(I,1)=-Rnd(20)-15
         End If
      Next I
   End If
   Wait Vbl
Until Mouse Key=2

' On place les bobs de façon a voir
' l'effet des combinaisons de couleurs
Bob 1,0,0,
Bob 2,24,0,
Bob 3,12,24,
Wait Vbl
Wait Key
```

ASM

Les SegList-splits

Comment faire pour qu'un programme, une fois lancé à partir du CLI sans la commande RUN, puisse rendre la main à celui-ci, lui permettant de lancer un autre programme, ou même de se fermer? Cet article va décrire une solution, certes pas unique, mais de loin la plus utilisée.

Généralités

Lorsqu'un programme est stocké sur disque, outre les données du programmes proprement dites, il existe des informations annexes. Le fichier exécutable est ainsi divisé en **"hunks"**, chacun décrivant les données qu'il contient. Sans entrer dans les détails, disons que chaque hunk contient les données de chaque segment du programme, c'est-à-dire les morceaux du programme séparés par la directive SECTION pour la plupart des assembleurs, ainsi que des informations de relogement si nécessaire *(pour que le programme fonctionne à partir de n'importe quelle adresse en mémoire)*.

On peut également trouver quelques données additionnelles tels que les noms des symboles ou des numéros de lignes destinés à un débuggeur *(c'est ce système qu'utilise l'option HCLN de Devpac 3)*. Une fois que le programme a été chargé en mémoire par le DOS, le relogement est automatiquement effectué par la fonction **LoadSeg()**. La division en segments subsiste toutefois, et ceux-ci peuvent se trouver éparpillés dans la mémoire. Pour que le DOS retrouve ses billes lors de la libération de mémoire à la fin du programme, il code quelques informations pour chaque segment. On trouve ces informations juste avant le début du code programme de chaque segment *(repéré ici par l'offset 0)*:

offset -4: pointeur BCPL sur le prochain segment *(0 si c'est le dernier segment)*. Ce pointeur pointe sur le pointeur "prochain segment" du segment suivant. Rappelons qu'à cause des excentricités originelles du BCPL, tous les pointeurs utilisés par ce langage pour le moins bizarre sont à multiplier par 4 avant d'en faire une utilisation sensée.

offset -8: mot long qui contient la taille en octets de la zone mémoire réservée pour ce segment. Cette zone inclut bien entendu ce mot long. Cette valeur n'est utilisée que par la fonction **UnLoadSeg()**.

La solution

A la lumière de tout ceci, la voie est tracée: il suffit, après quelques initialisations éventuelles, de "couper" la liste des segments, de démarrer un nouveau processus grâce à la fonction **Create[New]Proc()** à partir du second segment et de laisser le premier se terminer normalement par un RTS. Le DOS libèrera alors la SegList avec laquelle il avait lancé le programme par la fonction UnLoadSeg(), mais comme nous avons pris la précaution de la couper auparavant, la zone mémoire occupée par le second processus - celui que nous venons de démarrer - ne sera pas libérée, et celui-ci pourra tourner en paix. Lorsqu'il voudra se terminer, un simple RTS suffira. Enfantin non? Quelques précautions élémentaires de programmation s'imposent toutefois: une fois la partie résidente du programme lancée, celle-ci ne doit pas chercher à accéder aux données qui étaient contenues dans le premier segment, étant donné qu'il s'agit alors de mémoire libérée. Ceci étant précisé, nous pouvons passer à l'écriture d'un programme d'exemple.

Un exemple

Pour avoir un bon confort de programmation, nous nous restreignons aux versions supérieures ou égales à la version 37 *(Kickstart 2.04)* du système d'exploitation. On pourrait - non sans un peu de mal - adapter cette méthode aux versions antédiluviennes du système, sur lesquelles la fonction **CreateNewProc()** de la dos.library n'existe pas.

Le programme commence par ouvrir la dos.library V37. Si cela réussit, il sauvegarde alors le contenu du pointeur "prochain segment" *(trouvé à l'adresse Start-4)* et met un 0 à sa place. Physiquement, il n'existe plus aucun lien entre le premier segment et les autres.

On démarre ensuite le processus à partir du pointeur que l'on avait sauvegardé grâce à la fonction **CreateNewProc()**. Examinons au passage cette fonction et ses arguments. Elle ne prend qu'un argument, une liste de tags, en D1. Les tags utilisables sont les suivants:

```
        include dos/dos.i
        include dos/dos_lib.i
        include dos/dostags.i
        include exec/exec_lib.i

        section Demarrage,CODE

Start   move.l  4.w,a6                  ; on commence par ouvrir la
                                        ; dos.library
        lea     DOS.Name(pc),a1         ; remarquez que DOS.Base est
        move.l  #37,d0                  ; dans le second segment
        jsr     _LVOOpenLibrary(a6)
        move.l  d0,DOS.Base
        beq.s   exit

        lea     Start-4(pc),a0          ; pointe sur le pointeur
                                        ; "prochain segment"
        move.l  (a0),SecondProc.SegList ; que l'on sauvegarde
        clr.l   (a0)                    ; et on coupe la liste en y
                                        ; mettant un 0
        move.l  #NewProc.Tags,d1        ; ensuite on démarre le nouveau
        move.l  DOS.Base,a6             ; processus grâce à la fonction
        jsr     _LVOCreateNewProc(a6)   ; CreateNewProc()
        tst.l   d0                      ; si d0 est non nul, tout s'est
        bne.s   exit                    ; bien passé

        move.l  DOS.Base,a1             ; dans le cas contraire,
        move.l  4.w,a6                  ; on ferme la dos.library
        jsr     _LVOCloseLibrary(a6)
exit    moveq   #0,d0
        rts

NewProc.Tags        dc.l    NP_Seglist              ; ces tags permettent de
SecondProc.SegList  dc.l    0                       ; définir certains
                    dc.l    NP_Name,NomDuProg       ; attributs du
                    dc.l    NP_FreeSeglist,-1       ; nouveau processus
                    dc.l    NP_WindowPtr,0
                    dc.l    TAG_DONE
DOS.Name            dc.b    'dos.library',0

        section PartieResidente,CODE

        move.l  DOS.Base(pc),a6         ; on ouvre une fenêtre console
        move.l  #NomDeLaFenetre,d1      ; grâce au DOS
        move.l  #MODE_NEWFILE,d2
        jsr     _LVOOpen(a6)
        move.l  d0,Fenetre.Handle
        beq.s   PasDeFenetre
        move.l  d0,d1                   ; et on attend d'obtenir
                                        ; un caractère.
        jsr     _LVOFGetC(a6)
        move.l  Fenetre.Handle(pc),d1   ; fermons la fenêtre
        jsr     _LVOClose(a6)
PasDeFenetre
        move.l  a6,a1                   ; on ferme la dos.library qui
                                        ; avait été ouverte par le
        move.l  4.w,a6                  ; programme de démarrage.
        jsr     _LVOCloseLibrary(a6)
        moveq   #0,d0
        rts

DOS.Base            dc.l    0
Fenetre.Handle      dc.l    0

NomDuProg           dc.b    'Programme auto-détachant',0
NomDeLaFenetre      dc.b    'CON:50/100/540/56/Appuyez sur RETURN',0
```

NP_SegList: indique la SegList à utiliser pour démarrer le nouveau processus. C'est ce que nous avons utilisé dans notre cas.

NP_Entry: indique le point d'entrée pour le nouveau processus. Celui-ci ne possèdera pas de SegList. L'un des tags NP_SegList ou NP_Entry est nécessaire.

NP_FreeSegList: tag booléen indiquant s'il faut libérer ou pas la SegList à la fin du programme. **ATTENTION: dans les autodocs, il est mentionné que la valeur par défaut de ce tag est TRUE, ce qui est faux!** Il faut absolument fournir ce tag pour ne pas perdre la mémoire!

NP_Arguments: pointe sur la chaîne de caractères qui sera passée en paramètres au nouveau processus.

NP_Input, NP_Output, NP_Error: indiquent les FileHandles des canaux respectivement d'entrée, de sortie et d'erreur. Par défaut, NIL: est utilisé.

NP_CloseInput, NP_CloseOutput,

NP_CloseError: tags booléens indiquant s'il faut ou non fermer les canaux correspondant à la fin du processus.

NP_CurrentDir: indique, par un FileLock, le chemin courant du processus.

NP_StackSize: indique la taille de sa pile (4000 par défaut).

NP_Name, NP_Priority: indiquent son nom ("New process" par défaut) et sa priorité.

NP_WindowPtr: ce tag est très important dans l'utilisation que nous en faisons. En effet, lorsque le DOS doit afficher une requête système *(dans le style "Le volume ... est protégé en écriture")*, il regarde le pointeur pr_WindowPtr de la structure Process concernée. S'il est valide, ce champ pointe sur une fenêtre qui sera utilisée pour déterminer l'écran où il faut afficher la requête. S'il est nul, l'écran public par défaut *("Workbench" en général)* est utilisé. S'il est égal à -1, aucune requête n'est affichée. Dans la plupart des cas, le processus associé un un CLI a son champ pr_WindowPtr nul, mais il arrive que des petits programmes le remplacent, afin de ne pas avoir à revenir au Workbench si on utilise un CLI sur un autre écran.

Le problème, c'est que le processus que nous créons ne peut pas être sûr que la fenêtre CLI du processus père est encore ouverte. Donc le champ pr_WindowPtr risque de contenir une valeur invalide s'il est non nul, d'où un gourou assuré en cas de requête système. Il faut donc le mettre à 0 dans notre cas.

NP_Cli: indique s'il faut créer une nouvelle structure CLI pour le nouveau processus (non par défaut).

NP_ConsoleTask, NP_HomeDir,

NP_Path: dans la cas où une structure CLI est associée au nouveau processus, ces tags indiquent le processus de console, le tiroir d'origine et le chemin d'accès.

En retour de la fonction CreateNewProc(), on obtient un pointeur sur la structure Process nouvellement créée *(rappelons qu'un processus est une tâche au sens Exec du terme avec quelques extensions, lui permettant notemment d'appeler le DOS)*, ou 0 si la création a échoué *(par manque de mémoire, absence de l'un des tags NP_Entry ou NP_SegList...)*. Dans notre cas, on teste si la création a réussi. Si c'est le cas, nous laissons le processus fils fermer la **dos.library** que nous avons ouverte, sinon nous la fermons nous-même.

Le processus fils est très simple: il se contente d'ouvrir une fenêtre CON:, d'attendre un caractère et de sortir en fermant tout derrière lui.

Une dernière remarque: même si le code est écrit en ré-entrant *(c'est-à-dire utilisable par plusieurs tâches à la fois)*, un programme utilisant ce stratagème pour se détacher du CLI NE PEUT PAS être rendu résident, pour la simple raison que la liste des programmes résidents est gérée en gardant des pointeurs sur les SegLists, cette même SegList que nous avons sauvagement sectionnée. Sur ce, je vous laisse avec le listing du programme... La prochaine fois, nous verrons comment lire les arguments à partir du CLI, et les ToolTypes à partir du Workbench.

Frédéric Delacroix

Genies et ProPage

Dater et numéroter automatiquement une page

En implémentant les commandes Arexx dans Professional Page et Professional Draw, l'éditeur Gold Disk a donné un formidable outil de développement à chaque utilisateur de ces logiciels.

Les scripts Arexx sont accessibles dans Professional Page via un bouton qui représente une lampe d'Aladin, d'où son surnom de Genie. Pas mal de Genies ont été écrits, dont ceux de *Don Cox*, dans le DP. Malgré la simplicité et la puissance des commandes Arexx, beaucoup de possesseurs de PPage sont un peu effrayés par la manipulation des commandes Arexx. Pourtant, avec les exemples de scripts Arexx fournis, en modifiant quelques lignes, on peut très facilement confectionner des outils sur mesure, sans trop d'effort. C'est ce que nous allons voir.

Dater une lettre

Supposons que vous ayez à rédiger une lettre. En tête de lettre, vous mettrez sûrement la date, dans le coin gauche, libellée comme suit: " à Toulouse, le 25 mars 1994" ou "Toulouse, le 25/04/94". Vous pourrez créer un Genie, qui automatiquement, vous mettra une de ces deux phrases en haut de votre courrier. Pour cela, il nous faudra une commande pour pouvoir en temps réel ce qui se passe:

call ppm_AutoUpdate(1)

Il nous faut d'abord créer une Boîte où insérer le texte, donc une commande pour créer la Boîte et une pour insérer le texte:

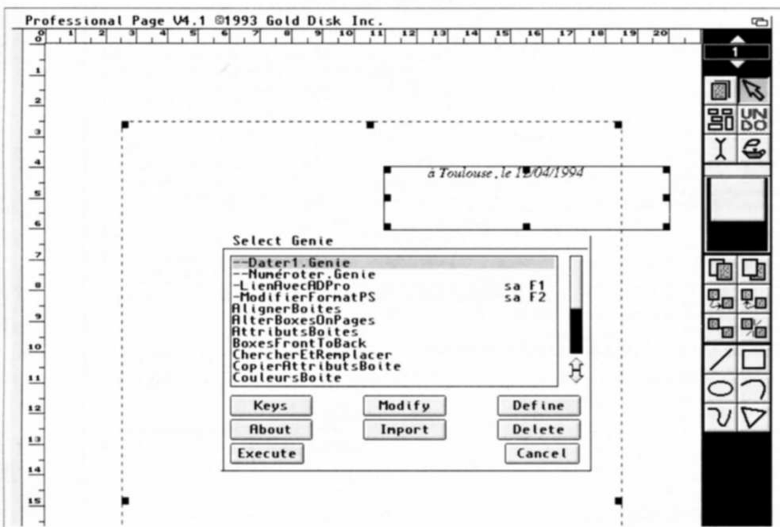
Boite=ppm_CreateBox(Pos_gauche, Pos_Haut,
LargeurBoite, HauteurBoite, 0,),
call ppm_TextIntoBox(Boite,texte).

Ensuite, ce texte, il va falloir indiquer quelle police employer, son style (gras, italic,normal, souligné), et sa taille. Donc nous aurons 3 autres commandes:

call ppm_SetFont('(CG)Times')
call ppm_SetSize(13.25)
call ppm_SetStyle('I')

et pour finir une commande générale pour voir l'évolution du programme AREXX, je veux parler de:

xx=ppm_Inform(1,texte,)



Voyons en détail ces commandes

• **call ppm_AutoUpDate(1):** cette commande si le mode est mis sur 0, n'affichera pas les résultats immédiats des commandes Arexx exécutées; à la fin du programme, vous verrez le résultat. A noter que le programme dans ce mode s'exécute plus rapidement. Sur 1, vous aurez la conséquence immédiate de chaque commande exécutée.

• **Boite=ppm_CreateBox(Pos_gauche, Pos_Haut, Largeur, Hauteur, angle, [Nom]):** cette commande très puissante permet de positionner et dimensionner une nouvelle boîte. La boîte créée aura un numéro d'identification qui sera stocké dans Boite. Les coordonnées x,y du coin gauche en haut de la boite sont mises dans Pos_Gauche, et dans Pos_Haut, la largeur et la hauteur de la boite respectivement dans Largeur et Hauteur. L'inclinaison de la boite est mise dans Angle, et son nom éventuellement dans [Nom].

• **call ppm_TextIntoBox(boite,texte):** cette commande permet de stocker un texte dans une boîte déjà existante. La variable texte contient le texte devant être mis dans la boîte, et la variable boite désigne le numéro d'identification de la boîte, numéro que l'on a lors de la création d'une Boite dans la commande précédente.

• **Call ppm_SetFont("(CG)Times"):** cette commande installe comme police de caractères actuels, la police indiquée. Le nom indiqué doit être un des noms indiqués dans la liste des polices affichée lorsque vous visualisez cette liste. Supposons que vous ayez: "Helvetica, (CG)Times, (CG)Triumvirate" et que vous vouliez la dernière police indiquée, vous mettrez **Call ppm_SetFont("(CG)Triumvirate")**. Attention aux fautes d'orthographe ou d'espace!

• **call ppm_SetSize(taille):** indique la taille de la police en points. ex: call ppm_SetSize(16) indique la taille 16 points.

• **call ppm_SetStyle(style):** indique le style: Gras(Bold), italique(italic), souligné(Underline), détouré(Outline), ou Normal. Avec une des initiales(B/I/U/O/N). ex: **call ppm_SetStyle("BI")**

A ces trois dernières commandes correspondent des commandes "inverse", qui permettent de savoir quelle police, quelle taille et quel style sont en cours. Ce sont respectivement: **police=ppm_GetFont()**, **taille=ppm_GetSize()** et **style=ppm_GetStyle()**.

• **choix=ppm_Inform(nombreBoutons, texte, [texteBouton1], [texteBouton2], [texteBouton3]):** cette commande permet de visualiser un texte, c-à-d des données par exemple, et de faire un choix avec 1, 2 ou 3 boutons. Ces boutons peuvent contenir un texte chacun.

Ex: **ppm_Inform(1,"N°" NumeroBoite,"Resume")** ou
ppm_Inform(2,"AmigaNews","Oui","Non")

Choix aura la valeur 0, 1 ou 2 correspondant au choix utilisateur. Pour tester votre Genie, vous pouvez l'insérer n'importe où dans le programme.

Vous avez pu constater que certaines commandes renvoient des valeurs, d'autres pas. **ppm_GetStyle()** renvoie la valeur du style, qui est un des caractères de 'BIONU', par contre **call ppm_SetStyle('B')** ne renvoie pas valeur.

Ecriture du Script

Pour écrire tout script Arexx, taper une ligne de commentaire, libellée comme suit *(les commentaires doivent être précédés de "/*" et terminés par "*/")*:

```
/* @B9.Dater     @N: -Créé une Boîte Date. @I,Duruflé 94 */
```

et les lignes suivantes:

```
call ppm_AutoUpdate(1)

cr="0a"x
signal on error
signal on syntax
signal on halt

/* --- Départ module date --- */
```

Toutes ces lignes écrites ci-dessus n'ont pratiquement pas besoin d'être changées. Vous pourrez toujours utiliser ces mêmes lignes pour lancer les autres programmes AREXX. Nous allons sauvegarder les paramètres de la police en cours par sécurité!

```
ancienne_fonte=ppm_GetFont()
```

```
        ancien_Style=ppm_GetStyle()
        ancienne_taille=ppm_GetSize()
```
Ensuite nous installerons la police voulue, ici "(CG)CTimes":
```
        call ppm_SetFont('(CG)Times')
        call ppm_SetSize(13.25)
        call ppm_SetStyle('I')
```
puis les coordonnées de la boîte devant contenir le texte
```
        HauteurBoite=2
        LargeurBoite=9
        Pos_gauche=11
        Pos_Haut=4
```
et la commande la créant
```
        newbox=ppm_CreateBox(Pos_gauche, Pos_Haut,
                             LargeurBoite, HauteurBoite,0,)
```
Il ne nous reste plus qu'à insérer la date dans cette boîte
```
        call TextIntoBox(newbox,'     à Toulouse, le 18/07/1991')
```
et ceci pour remettre l'ancienne police.
```
        call ppm_SetFont(ancienne_fonte)
        call ppm_SetSize(ancienne_taille)
        call ppm_SetStyle(ancien_Style)
        /* --- Fin module date --- */
```
Ajoutons aussi toujours les mêmes lignes Arexx, qui seront de tous les petits programmes Arexx que vous ferez!
```
        exit
        /*=============*/
        halt:
        call exit_msg("Utilisateur annule ce Genie!")
        error:
        syntax:
        do
            exit_msg("Echec du Genie à cause de l'erreur: "errortext(rc))
        end
        /*================*/
        exit_msg: procedure expose units
        do
            parse arg message
            if message ~= '' then call ppm_Inform(1,message,)
            call ppm_ClearStatus()
            call ppm_AutoUpdate(1)
            exit
        end
        /*===============*/
```
Il ne vous reste plus qu'à sauver ce programme AREXX sous le nom "Dater.pprx" et à le stocker dans le répertoire Arexx où sont les autres Génies. Avant de le lancer, vérifiez que vous avez déjà une page ouverte. Et vous devriez voir 'Toulouse le 25/04/94' par exemple s'afficher dans le style et la police indiqués.

Numéroter une page

C'est le même problème que nous avons résolu précédemmment, c'est-à-dire créér une boîte qui contient un texte avec le numéro de la page en lieu et place de la date. Pour cela nous allons reprendre le programme que nous avons écrit, et changer la ligne

```
        call TextIntoBox(newbox,'     Toulouse, le 18/07/1991')
    en  call TextIntoBox(newbox,'63')
```

C'est tout: il vous suffit de sauver ce nouveau programme sous le nom de 'Numéroter.Page.pprx' par exemple, et de le stocker là où sont les autres Genies. Pour qu'il fonctionne il faut que votre document ait une page au moins. Je sais, c'est évident, mais..

Autres variantes pour Dater

Pour avoir la date dans ProPage, on peut aussi utiliser la commande ppm_CurrentDate(). Taper alors:

```
        date=ppm_CurrentDate()
        call TextIntoBox(newbox,'     Toulouse, le 'date)
```

J'espère que ceci vous aura donné envie de procéder à d'autres essais. La fois prochaine, nous verrons comment numéroter automatiquement les pages de votre document et comment insérer ces petits programmes dans un cadre général. Rien de bien compliqué, rassurez-vous.

Marcel Duruflé



GFA
Incompatibilités avec l'Amiga 3000

Salut les zèbres!

J'avais promis, il y a bien longtemps, de faire un article sur les incompatibilités du GFA Basic avec l'Amiga 3000. Le voici:

Primo il faut savoir que sur les Amiga tournant en Système 2.0 ou plus, le GFA Basic fonctionne, bien que certains disent le contraire. La preuve en est que votre serviteur utilise la version 3.5 de GFA sur un A2000 équipé du Workbench 3.0 et sur un A1200, sans problème! Par contre le GFA plante dès le démarrage sur un Amiga 3000. Pourquoi, me demandez-vous.

Et bien parce que Saint OSTROWSKI *(créateur du Gfa...)* a mal programmé sur notre machine. On peut le comprendre vu qu'il venait du monde A(tchoum...)tari! Ceci est un problème mineur. Je m'explique.

Un ami programmant en assembleur a désassemblé le code du GFA avec Monam *(de Devpac III)* et a vu une chose bizarre au moment du démarrage du programme. Après l'ouverture de l'écran, le GFA affiche l'heure en haut à droite, et c'est à ce moment qu'il plante! Il a enlevé la partie fautive du programme et celui-ci a bien voulu démarrer.

Ceci n'est pas tout. Certaines fonctions du GFA plantent la machine. C'est le cas de 'ELSE IF', de 'TITLEW' et quelques autres encore... Mais on peut surmonter ces problèmes en utilisant plusieurs 'IF / ENDIF' ou un 'SELECT / CASE' *(ce qui est mieux)* au lieu d'un 'ELSE IF' et un '~SetWindowTitles()' à la place de 'TITLEW'. Exemple:

```
' *****************************************
' * Nom du source: Titlor II              *
' * Sous-titre: Remplacement de 'TITLEW'  *
' * CopyRight: (C)1994 par Philippe Agnisola *
' *****************************************
' Ouverture de la fenetre
OPENW #1,50,50,320,50,0,2+4+4096
PRINT "Salut les zèbres..."
' Les variables
win_titre$="Titre de la fenêtre"+CHR$(0)
scr_titre$="Titre de l'écran"+CHR$(0)
fenetre%=WINDOW(1)
' Fonction DOS
~SetWindowTitles(fenetre%,V:win_titre$,V:scr_titre$)
' On attend
REPEAT
UNTIL MOUSEK=1
' On se casse
CLOSEW #1
EDIT
```

Ceci dit, ces bugs sont facilement contournables. Bref, si vous avez un ami qui programme en assembleur et que vous avez un A3000 et un GFABasic qui plante demandez lui un coup de main pour corriger ces erreurs. Re-bref, ce qu'il faudrait à l'Amiga c'est un Basic aussi balèze que 'Visual-Basic' sur PC...

Un autre bug qui vient du 2.0: lorsque qu'on passe en mode direct (touche 'ESC'), et que l'on repasse ensuite en mode éditeur (retouche 'ESC') l'écran disparaît. Pour éviter cela, il suffit avant le retour en mode éditeur, de le redéplacer tout en haut avec la souris.

Je lance un petit hello à Patrick Guyho. Ne t'inquiète pas, j'essaie de dompter le 'Timer.device' de mon Amiga pour t'offrir un article...

Philippe Agnisola

Les ports joysticks

Les bidouilles hards pour Amiga utilisent principalement le port Centronics. Il faut dire qu'il a de nombreux avantages: il est bidirectionnel, relativement rapide, facile à utiliser et à programmer, avec un "bus de données" de 8 bits ce qui est indispensable pour tout digitaliseur et surtout, il est facile de trouver des informations le concernant ... Mais il a aussi des inconvénients: il est très mal protégé et une mauvaise manoeuvre risque de griller un des précieux 8520s (parlez-en à certains utilisateurs de PARnet!). Pour moi, cependant, son principal défaut est d'être unique: on est obligé d'utiliser ce port pour les digitaliseurs et les imprimantes, mais en ce qui concerne les cartes d'E/S simples, il y a une autre possibilité: les ports joysticks.

Sur ces connecteurs 9 broches, nous disposons:

- d'une alimentation +5 volts (125 mA maxi),
- d'une masse évidemment,
- de 7 entrées dont 3 peuvent être retournées en sorties. Et oui, ces ports peuvent sortir des signaux... En plus ces ports sont particulièrements bien protégés contre les parasites. Les Amigas 1000 disposent en plus de protections contre les surcharges et les mauvaises manoeuvres *(quand on vous dit que le 1000 est le meilleur ordinateur jamais construit!).*

Les brochages

Les 2 ports ont les mêmes caractéristiques et les mêmes brochages. L'un comme l'autre peuvent gérer une souris, un joystick, qu'il soit analogique *(proportionnel)* ou non, ou enfin un crayon optique.

broche	type	souris	joystick	J proportionnel	crayon optique
1 -	E	MV	Haut	Feu	- peuvent être
2 -	E	MH	Bas	Feu	- utilisées en
3 -	E	MQV	Gauche	Feu	- temps que
4 -	E	MQV	Droite	Feu	- sélèction
5 -	E/S	Bouton 2	Feu 2	POTX	crayon contre l'écran
6 -	E/S	Bouton 1	Feu 1	Feu 1	LP (impulsion du faisceau)
7 -	+5v	-	-	-	-
8 -	Masse	-	-	-	-
9 -	E/S	Bouton 3	Feu 3	POTY	- séléction (?)

Attention: Sur les joysticks, tous les boutons sont généralement connectés en parallèle sur la même entrée Feu 1. Bon, je ne vous ferai pas l'affront de vous rappeler que ces signaux sont actifs au niveau bas: un joystick en position Gauche par exemple ne fait que relier la broche 3 à la masse. Je passerai aussi sur la lecture de la position de la souris car le sujet a déjà été largement traité, ainsi que sur les crayons optiques... car je n'en ai pas! Peut-être une autre fois.

Test des broches 1 à 4 (Haut, bas, gauche, droite)

La position de ces signaux est accessible grâce aux registres joy0dat et joy1dat des circuits spécialisés qui, je le rappelle sont sur 16 bits.

```
haut    = ou_exclusif( bit 8 (0x0100), bit 9 (0x0200) )
bas     = ou_exclusif( bit 0 (0x0001), bit 1 (0x0002) )
gauche  = bit 9 (0x0200);
droite  = bit 1 (0x0002);
```

```
/*
* PosJoy1.c  par L.FAILLIE
* Ce programme teste la position du joystick du port 1 (port joystick)
*/
#include <stdio.h>
#include <hardware/custom.h>
#include <hardware/cia.h>
        // Les références aux CIAs et aux Customs sont
        // définies dans l'Amiga.lib des compilateurs C.
extern __far struct CIA ciaa;            // adr de base 0xbfe001
extern __far struct Custom custom;       // adr de base 0xdff000.

void main( void ){
  if((custom.joy1dat >> 1 ^ custom.joy1dat) & 0x0100)
                // Ou exclusif entre les bits 9 & 8
        puts("Haut");
  if((custom.joy1dat >> 1 ^ custom.joy1dat) & 0x0001)
                // Ou exclusif entre les bits 1 & 0
        puts("Bas");
  if(custom.joy1dat & 0x0200)
                // tst du bit 9
        puts("Gauche");
  if(custom.joy1dat & 0x0002)
                // tst du bit 1
        puts("Droite");
}
```

Ce procédé complexe permet d'utiliser les mêmes registres que ce soit pour lire la position de la souris ou les entrées du joystick. Leurs valeurs dépendent donc du périphérique connecté. Ces 4 broches ne peuvent être utilisées qu'en entrées.

Les broches 6 (Feu 1)

Ces broches sont gérées par le port A du 8520 A. Bit 6 pour le port 0 (souris) et bit 7 pour le port 1 (joystick). On peut donc facilement les retourner en sortie. Je rappelle que les ports A et B de chaque 8520 sont accessibles par les champs pra et prb des structures CIAs et disposent de registres de direction nommés ddra et ddrb. Dans ces registres, les bits mis à 0 indiquent que les bits correspondants du port sont utilisés en entrée et inversement. Pour tester F1 du joystick, il suffit de rajouter les lignes suivantes au source précédent ...

```
if(!( ciaa->ciapra & 0x80 ))
  // test du bit 7
  puts("Feu 1");
```

Certains ont dû remarquer que je n'initialisais pas ce bit en entrée car il l'est déjà par défaut. Utilisons maintenant cette broche en sortie:

```
/*
* OutF1.c par L.FAILLIE
* Sort un signal par la broche 6/Feu 1 du port joystick.
*  Le signal sorti est une "sorte" de signal carré de période 1 seconde
*/
#include <stdio.h>
#include <hardware/cia.h>
#include <clib/dos_protos.h>

extern __far struct CIA ciaa;   // adr de base 0xbfe001

void main( void ){
  int i;

  ciaa.ciaddra |= 0x80;
        // bit 7 en sortie
  for(i=0;i<10;i++){                  // Boucle d'environ 10 seconde
        ciaa.ciapra |= 0x80;
          // F1 mis à '1'
        Delay(25);                    // Attend ~1/2 seconde.
        ciaa.ciapra &= 0x7f;
          // F2 mis à '0'
        Delay(25);                    // Attend ~1/2 seconde.
  }
  ciaa.ciaddra &= 0x7f;
        // Bit 7 remis en entrée: Il faut laisser les choses dans l'état
        // dans lesquelles on les a trouvées.
}
```

Ce listing ne présente pas de difficulté particulière. Prenez un voltmètre ou une simple LED pour voir que la broche 6 varie bien. Atten-

tion, tout comme le Timer.device, le signal délivré n'est pas précis au millième de seconde près: l'Amiga étant une machine multitâche, d'autres processus peuvent utiliser le CPU au moment de "réveiller" ce programme, différant quelque peu le changement d'état de la sortie. Le seul et unique moyen d'avoir un signal extrêmement précis est d'utiliser les timers des CIAs ... ce que nous verrons peut-être une autre fois.

Les broches 5 et 9 (feu 2 et 3)

L'utilisation de ces signaux est plus complexe que pour les précédents. Ils sont commandés par un registre nommé POTGO en écriture et POTINP en lecture...

bit	poid(H)	Nom	Fonction
0	1	START	Départ de la lecture des données analogiques
1	2		
à	à	N/C	Rien
7	80		
8	100	Dat0X	Valeur de F2 du port 0 (souris)
9	200	Dir0X	Direction de F2 du port 0
10	400	Dat0Y	Valeur de F3 du port 0
11	800	Dir0Y	Direction de F3 du port 0
12	1000	Dat1X	Valeur de F2 du port 1 (joystick)
13	2000	Dir1X	Direction de F2 du port 1
14	4000	Dat1Y	Valeur de F3 du port 1
15	8000	Dir1Y	Direction de F3 du port 1

Le bit 0 sert à débuter la lecture d'une donnée sur LES 4 ENTREES ANALOGIQUEs, c'est-à-dire POTX et POTY des ports souris et joystick. J'en reparlerai plus tard. A l'instar des registres de direction des CIAs, Dir?? indiquent si les broches correspondantes sont utilisées en entrée (0) ou en sortie (1), et Dat?? contiennent les données correspondantes.

```
/*
* OutF2.c  par L.FAILLIE
* Sort un signal par la broche 5/Feu 2 du port joystick.
*  Le signal sorti est une "sorte" de signal carré de période 1 seconde
*/
#include <stdio.h>
#include <hardware/custom.h>
#include <clib/dos_protos.h>

extern __far struct Custom custom;       // adr de base 0xdff000.

void main( void ){
  int i;

  for(i=0;i<10;i++){                // Boucle d'environ 10 seconde
      custom.potgo = 0x3500;        // F2 = 1
      Delay(25);                    // Attend ~1/2 seconde.
      custom.potgo = 0x2500;        // F2 = 0
      Delay(25);                    // Attend ~1/2 seconde.
  }
  custom.potgo = 0x0500;            // Retour à l'état initiale
}
```

Il est fort probable que ce programme ne marche pas correctement. Pour comprendre le pourquoi, examinons l'utilisation des ces signaux en Entrée. Comme je l'ai dit précédemment, ces signaux sont aussi utilisés pour lire des données analogiques. Ils ont donc des structures différentes des autres ports d'E/S. J'ai mis du temps à trouver l'astuce suivante car aucune doc en ma possession ne disait comment procéder. Mais après quelques minutes de PEEKs et de POKEs et l'utilisation d'un oscillo, la solution m'est apparue ... lumineusement. Pour connaitre le niveau d'une entrée, il faut d'abord la positionner à l'état haut. A la lecture, si le bit correspondant de POTINP est à 0, l'entrée est activée. Niveau programmation, cela donne, toujours pour le port 1:

```
...
custom.potgo = 0xf500;      // On met les signaux en sorties à 1
custom.potgo = 0x0500;      // Remise en entrée des signaux.
if(!(custom.potinp & 0x4000))
     puts("Feu 2");
if(!(custom.potinp & 0x1000))
     puts("Feu 3");
...
```

Le fait de remettre immédiatement les signaux en entrée évite de sortir réellement une tension.

Et le multitâche dans tout ça?

Comme vous avez du remarquer, dans tout ce qui précède, je n'ai utilisé que le port 1, et, quelque soit l'action faite, j'ai toujours mis à 1 les bits DAT0X et DAT0Y de POTGO. En effet, dans un environnement multitâche normal, le port 0 est utilisé en permanence par... l'input.device. Et oui, rappelez-vous, qu'est-ce qui est branchée sur ce port? La souris bien sur. Pour la gérer, l'input.device fait appel au gameport.device qui place une routine sur l'interruption VBL. Elle se produit tout les 1/50 de seconde sur nos machines PAL. Cette routine va lire évidemment les compteurs de la souris, les positions des divers boutons et réinitialiser DAT0X et DAT0Y. C'est pourquoi le programme OutF2.c ne marche pas correctement: Il a bien commuté en sortie DAT1X. Au prochain VBlank le gameport.device va replacer ce signal en entrée car il ne peut pas savoir à quelle valeur nous l'avons initialisé. Résultat: Nous ne verrons qu'un bref flash mais pas un signal d'1/2 seconde. Enfin, en ce qui concerne DAT0X, si vous ne le laissez pas au niveau haut vous verrez la ligne de menu clignoter en haut de l'écran car le système croira que vous cliquez sur le second bouton de la souris...

Comment utiliser ces ports?

- Dans le cas où votre application n'utilise pas le système, comme les jeux, les exemples de code que je donne précédemment devraient suffire. Attention à supprimer l'interruption VBL du gameport.device qui reste active même après que l'on ait interdit le multitâche. Cette routine n'est installée qu'à partir du moment où une console est ouverte ou qu'Intuition est lancé.
- Pour une utilisation normale, c'est à dire utiliser une souris ou un joystick, dans un environnement multitâche normal, la meilleure solution est d'utiliser le "gameport.device". De nombreux exemples existent, dont la Fred Fish numéro 5 qui contient divers exemples de programmation provenant directement de l'équipe AMIGA.
- Si les devices ne sont pas suffisants, choisir principalement le port 1, voir le Feu 3 du port 0 qui n'est pas utilisé en standard par le système. pour lire les boutons 2 et 3 des ports, utiliser la méthode expliquée précédemment mais en interdisant les interruptions. Attention: l'OS est très dépendant de ces dernières. Elles doivent être interdites le MOINS LONGTEMPS POSSIBLE. Donc, PAS de Wait(), sleep(), ou autres printf(), ect... Exemple:

```
...
UWORD val_potinp;
Disable();                        // Interdit les interruptions
custom.potgo = 0xf500;            // On met les signaux en sortie à 1
custom.potgo = 0x0500;            // Remise en entrée des signaux.
val_potinp = custom.potinp ;      // On stocke le résultat
Enable();                         // Autorise les interruptions
if(!(val_potinp & 0x4000))
     puts("Feu 2");
if(!(val_potinp & 0x1000))
     puts("Feu 3");
...
```

- Le cas le plus complexe est quand on utilise F2 et F3 en sortie: Il faut installer notre propre routine d'interruption pour initialiser PotGo.

```
/*
*         TstOutDatInt.c  par L.Faillie
* Test pour écrire des données par le port joystick.
*/
#include <lists.h>
#include <exec/execbase.h>
#include <proto/exec.h>
#include <exec/tasks.h>
#include <exec/interrupts.h>
#include <hardware/intbits.h>
#include <hardware/custom.h>

WORD val = 0x0500;

struct Custom *custom = 0xdff000;

__geta4 inter( void ){

/* Cette routine est appelée à chaque inter VBL.
* Elle initialise potgo avec la valeur contenue dans val.
* __geta4 permet d'accéder aux variables globales comme val.
```

```
*/
  custom->potgo = val;
  return 0;
  // Lorsque l'on sort, le flag Z doit être mis pour que les autres
  // serveurs soient actifs.Ce return le fait car les instructions qui
  // suivent le MOVEQ #0,D0, ( MoveM ...,(A7)+ ou AddA A7)
  // ne touchent pas ce flag.
}

struct Interrupt sinter;

void ajtserver( void ){
/* installe le nouveau serveur sur le VBL.
*/
  sinter.is_Node.ln_Type = NT_INTERRUPT;
  sinter.is_Node.ln_Pri  = 0;
  sinter.is_Node.ln_Name = "TstOutDat";
  sinter.is_Code = inter;
  sinter.is_Data = NULL;

  AddIntServer(INTB_VERTB,&sinter);
}
int suppserver( void ){
/* Supprime notre serveur. */
  RemIntServer(INTB_VERTB,&sinter);
}
void main( void ){
/* Boucle principale. Crée un signal carré sur la broche F2 du port. */
  ajtserver();
  atexit(suppserver);

  FOREVER{
      Delay(25);
      chkabort();          // Test du CTRL-C
      val = 0x3500;
      Delay(25);
      chkabort();
      val = 0x2500;
  }
}
```

inter() est donc appelé à chaque VBL. Gardez toujours à l'esprit que ces routines doivent être les plus courtes possibles. Allocations mémoire interdites, ainsi que les fonctions d'E/S comme ?printf(). Concernant cet exemple, notez bien que potgo ne contiendra 'val' qu'après l'interruption VBL suivante. Enfin dernière remarque: si ces signaux doivent commander des circuits intégrés, il faut que notre routine soit placée IMMEDIATEMENT APRES celle du gameport.device, sinon F2 et F3 risquent de comporter des pics dû à l'exécution des serveurs entre le gameport et notre programme.

Lecture d'une valeur analogique

L'Amiga possède 2 entrées "analogiques" par port joystick: PotX et PotY. Pour les utiliser, il faut placer un potentiomètre d'au maximun 470 KOhms entre l'entrée utilisée et le +5. On commence la mesure en plaçant le bit 0 de potgo à 1. Les condensateurs qui se trouvent sur les 4 entrées analogiques sont alors déchargés et les registres POT?DAT initialisés. A chaque nouvelle ligne d'écran, les compteurs sont incrémentés, pendant que les condensateurs se chargent petit à petit à travers les potentiomètres. Lorsque la tension aux bornes d'un condensateur devient supérieure à une valeur déterminée, le compteur correspondant n'est plus incrémenté: Son contenu représente alors la valeur du potentiomètre. Pour éviter de voir les menus des fenêtres s'agiter, nous allons encore utiliser le VBL.

```
/*********************************************************
  Test_propInt.c   © LFSoft 1994
  Teste de l'utilisation d'un joystick proportionnel avec interruption.
  Entrées du port 1 utilisées.
*********************************************************/
#include <hardware/custom.h>
#include <exec/interrupts.h>
#include <exec/types.h>
#include <hardware/intbits.h>
#include <stdio.h>

extern __far struct Custom custom;

UWORD pot;

__geta4 inter( void ){
  pot = custom.pot1dat;    // Lecture de la valeur du compteur
  custom.potgo = 1;        // Début d'une nouvelle mesure
  custom.potgo = 0x0f00;   // Non ! le menu n'est pas demandé.
  return 0;
}
struct Interrupt sinter;

void ajtserver( void ){
  sinter.is_Node.ln_Type = NT_INTERRUPT;
  sinter.is_Node.ln_Pri  = 0;
  sinter.is_Node.ln_Name = "TstOutDat";
  sinter.is_Code = inter;
  sinter.is_Data = NULL;

  AddIntServer(INTB_VERTB,&sinter);
}
int suppserver( void ){
  RemIntServer(INTB_VERTB,&sinter);
}
void main( void ){
  ajtserver();
  atexit(suppserver);

  FOREVER {
      Delay(12);           // Attend 1/4 second
      printf("Valeur = %04x\n", pot);
  }
}
```

Voilà, c'est tout! J'espère que l'on va pouvoir trouver des cartes d'extension pas chères utilisant ces ports qui sont vraiment très intéressants. Petit rappel quand même: L'Amiga utilise des circuits TTL alimentés en 5V et qui supporteraient très mal le 220. D'un autre côté, sur mon 1000, la masse est reliée à la terre. Attention donc en utilisant les oscilloscopes.

Laurent Failli

Erratum

Le caractère "\" est manquant dans les lignes de programmation en Dice par Laurent Faillie sur les pages 66 et 67 de AmigaNews 67. Explication: ProPage se sert du "\" comme code de contrôle, et il est nécessaire, avant l'importation du texte, d'en mettre deux "\\". Exusez-nous pour cet oubli.

Listing Tst_arg.c
ligne 9: printf("Nombre d'arguments :%d**\n**",ac);
ligne 11: printf("Av[%3d]='%s'**\n**",i,av[i]);
Listing Tst_arg2.c
ligne 12: printf("Nombre d'argument :%d**\n**",xac);
ligne 14: printf("xAv[%3d]='%s'**\n**",i,xav[i]);
ligne 20: printf("Nombre d'argument :%d**\n**",ac);
ligne 22: printf("Av[%3d]='%s'**\n**",i,av[i]);
Listing TstReadArgs.c
ligne 36: PutStr(" Rapide.**\n**");
ligne 38: PutStr(" Lent.**\n**");

Ensuite cette partie de texte sur la page 67 vers le milieu de la première colonne:

...
Dernière chose, contrairement au puts(), PutStr() ne rajoute pas automatiquement de **\n** en fin de ligne.
Bon passons maintenant à nos arguments. Suivant le type argr[x] contient :
\A ou **\K** contient un pointeur sur la chaîne donnée en argument.
\N contient un pointeur sur un long (pourquoi ne pas y ..... Commodre?)
\S ou **\T** TRUE si l'option est sélectionnée.

Listing Tst_WBargs.c
ligne 16: fprintf(s,"Nbre d'argument :%d**\n**",wbarg->sm_NumArgs);
ligne 18: fprintf(s,"%d : '%s'**\n**",i,wbarg->sm_ArgList[i].wa_Name);
ligne 24: puts("Ce programme affiche les arguments provenant du WB.**\n**"
ligne 25: "il est donc ...... avoir un résultat !!**\n**");

H.U.G.O.T

Vente par correspondance UNIQUEMENT

11 rue LAKANAL - 93500 PANTIN

Du lundi au samedi
9h à 13h - 14h à 19h

Tél. : 49 42 97 74 - Fax : 48 46 79 20

LECTEURS

Externe A500/600/1200	490 Frs
Interne A500/600/1200/2000	460 Frs
Externe HD A500/600/1200/2000	1190 Frs
Interne HD A500/600/1200/2000	1190 Frs

EXTENSIONS

AMIGA 500/500+	
512 Ko avec horloge	279 Frs
1 Mo 32 Bit	490 Frs
1,5 Mo avec horloge	879 Frs
1,5 Mo + 1 Mo chip	990 Frs
2 Mo + SUPER FAT AGNUS	1790 Frs
AMIGA 600	
1 Mo avec horloge	479 Frs
AMIGA 1200	
PCMCIA 2 Mo 16 Bit	790 Frs
PCMCIA 4 Mo 16 Bit	1490 Frs
A1208 2 Mo	1690 Frs
A1208 4 Mo	1990 Frs
AMEM 32 Bit support SIMM 1-2-4-8 Mo)	750 Frs
AMEM 32 Bit 4 Mo	1990 Frs

DISQUES DURS

AMIGA 500/500+	
Boîtier + carte contrôleur	1190 Frs
HD 60 Mo (contrôleur + DD)	2190 Frs
HD 80 Mo (contrôleur + DD)	2490 Frs
HD 120 Mo (contrôleur + DD)	3190 Frs
AMIGA 600/1200	
INTERNE	
HD 60 Mo (2"5)	1490 Frs
HD 80 Mo (2"5)	1790 Frs
HD 120 Mo (2"5)	2490 Frs
EXTERNE (+ 10 Mo DE DOMAINE PUBLIC)	
HD 120 Mo (Overdrive)	1990 Frs
HD 170 Mo (Overdrive)	2190 Frs
HD 210 Mo (Overdrive)	2390 Frs
HD 250 Mo (Overdrive)	2490 Frs
HD 340 Mo (Overdrive)	3490 Frs
HD 425 Mo (Overdrive)	3990 Frs
Overdrive seul	1190 Frs
AMIQUEST DDur amovible PCMCIA	
Amiquest seul	690 Frs
Amiquest 60 Mo	1590 Frs
Amiquest 80 Mo	1990 Frs
Amiquest 120 Mo	2990 Frs

CO-PRO MATHEMATIQUES

68882 20 Mhz	590 Frs
68882 30 Mhz	790 Frs
68882 40 Mhz	990 Frs
68882 50 Mhz	1290 Frs

CARTES ACCELERATRICES

AMIGA 500	
SUPRA turbo 28 : 4 x plus rapide que A500	1290 Frs
TURBO 68020 + 1 Mo : rend A500 en A1200	1990 Frs
TURBO 68020 + 4 Mo : rend A500 en A1200	2990 Frs
TURBO 68030 + 1 Mo 32 Bit : rend A500 en A4000/30	2990 Frs
TURBO 68030 + 4 Mo 32 Bit : rend A500 en A4000/30	3990 Frs
AMIGA 600	
TURBO 68020 + copro : rend A600 en A1200	1990 Frs
TURBO 68030 + copro + 1 Mo RAM : rend A600 en A4000/30	2990 Frs
TURBO 68040 + copro + 4 Mo RAM : rend A600 en A4000/30	3990 Frs
AMIGA 1200	
TURBO 68030 28 Mhz : 2 supports copro extensible à 8 Mo	1990 Frs
A12030 TURBO 4/40 :	4790 Frs
A12030 TURBO2 4/50 :	6490 Frs
AMIGA 2000	
SUPRA turbo 28 : 4 x plus rapide que A2000	1290 Frs
GFORCE :	9990 Frs
COMBO 340 :	6490 Frs

CONFIGURATION

AMIGA 1200	2490 Frs
AMIGA 1200 + PACK DESKTOP	2990 Frs
AMIGA 4000/30 DD 120 Mo 4 Mo RAM 25 Mhz	8990 Frs
AMIGA 4000/40 DD 120 Mo 6 Mo RAM MMU	14690 Frs
AMIGA CD32 + 2 jeux	2490 Frs
FULL MOTION VIDEO	1690 Frs

LOGICIELS DESSIN-ANIMATION

PERSONAL PAINT + PAINTER 3D	590 Frs
DELUXPAINT IV AGA	790 Frs
BRILLANCE	1690 Frs
MORPH PLUS	1690 Frs
ADPRO 2.5	1690 Frs
CALIGARI 24	1590 Frs
REAL 3D	990 Frs
FUN COLOR	349 Frs
SCENERY 4.0	690 Frs

DIVERS

DISK EXPANDER : double la capacité de votre disque dur :	349 Frs
SCANNER A MAIN :	1250 Frs
QUATERBACK 5.0	390 Frs
QUATERBACK TOOLS DELUXE	890 Frs

ACCCESSOIRES

ROM SHARE A500 1.3 ou 2.0	279 Frs
ROM SHARE A600 rend A600 en A500	329 Frs
ROM SHARE A1200 rend A1200 en A500	650 Frs
CHANGE KICKSTART	379 Frs

MODEMS

SUPRA FAX PLUS	1559 Frs
SUPRA FAX V32	2889 Frs

ALIMENTATION

A500/600/1200	490 Frs

IMPRIMANTES

CANON BJ-10SX	1850 Frs
CANON BJ-200	2590 Frs
HP DESKJET 550C	4490 Frs
HP DESKJET 510	2490 Frs

LOGICIELS VIDEO

SCALA TITLER	590 Frs
SCALA MM211	1990 Frs
SCALA MM300	2990 Frs
VIDEO DIRECTOR	1590 Frs
VIDEO BACK UP	550 Frs
SCALA VT 100	390 Frs
ECHO 100	1990 Frs
EVASION 24	490 Frs
EX-G-LOCK	290 Frs
EX VCR	1990 Frs

LOGICIELS BUREAUTIQUE

FINALCOPY II	890 Frs
EXCELLENCE	590 Frs
PROWRITE	490 Frs
MAXIPAN 4	450 Frs
PROPAGE 3.1	990 Frs
PROPAGE 4.1	1490 Frs

BARETTES SIMM 32 Bit

AMIGA 1200 et 4000/30/40	
pour 2 Mo 32 Bit	990 Frs
pour 4 Mo 32 Bit	1590 Frs

CABLAGES

NAPPE 2"5 - 2"5	60 Frs
NAPPE 2"5 - 3"5	80 Frs
PERITEL	99 Frs
MIDI	79 Frs
NUL MODEM	99 Frs
MINITEL	99 Frs
IMPRIMANTE	99 Frs

VIDEO

VIDI 12	990 Frs
VIDI 12 RT	1890 Frs
VIDI 24	2490 Frs
DCTV	1990 Frs
DCTV (4000)	2290 Frs
GST 40	2290 Frs
GST GOLD AF	3650 Frs
G-LOCK GVP	3390 Frs

SOURIS

SOURIS MECANIQUE	160 Frs
SOURIS OPTIQUE	350 Frs
TAPIS DE SOURIS	39 Frs

MONITEURS

1083S	1890 Frs
1084S	1590 Frs
1085S	1290 Frs
1942	3190 Frs

DISQUETTES

3"5 DF FF	3,60 Frs
3"5 DF HD	5,60 Frs

MUSIQUE

DSS + GVP	990 Frs
HOME MUSIC KIT	349 Frs
INTERFACE MIDI	390 Frs
BARS & PIPES	990 Frs

Cartouches d'ENCRE

BJ-10EX	199 Frs
BJ-10SX	199 Frs
BJ-200	259 Frs

REMISE POUR TOUT ACHAT
(selon les quantités commandées)

GARANTIE 1 an pour les PRODUITS
6 mois pour les LOGICIELS

CREDIT GRATUIT 3 MOIS
(sans frais, après acceptation du dossier)

Vous cherchez un article qui n'est pas présent dans cette publicité, contactez-nous à l'adresse ci-dessus

Tous nos prix sont TTC, révisables après préavis selon les stocks disponibles

Bon à retourner à l'adresse indiquée en tête de page

NOM : ....

ADRESSE : ....

CODE POSTAL :......... **VILLE :** ....

Date : **Signature :**

Règlement par chèque (bancaire ou postal)

DESIGNATION	Qté	Montant
Frais d'envoi : 130 Frs écrans 80 Frs ordinateurs 45 Frs accessoires **TOTAL :**		



C'est dur la célébrité !

(Pas de timbres s.v.p).

Bonjour à tous

Depuis qu'Ed: a eu l'idée de publier ma photo, je n'arrête pas de signer des autographes à tout bout de champ... Sans parler de ma fille qui reçoit des dizaines de lettres d'admirateurs pour lui demander si elle habite chez ses parents...

Enfin, pour en revenir à des sujets plus informatiques, votre serviteur étant légèrement fainéant, ce serait sympa de trier le courrier généraliste du courrier destiné à un de nos collaborateurs en particulier (en précisant le nom du destinataire sur l'enveloppe) et toujours dans le but de simplifier notre travail à tous, pour ceux qui sont informatisés (...), n'hésitez pas à joindre un fichier ASCII à votre lettre sur papier.

Conseils valant pour tous :

- Un logiciel ne fonctionne pas sur votre machine ? Testez-le sur la machine d'un ami avant d'aller voir votre revendeur, donnez-lui votre configuration exacte (AXXXX, Kickstart X.XX, disque dur de XXXMo, XMo de mémoire Graphique, XMo d'autres mémoires (16 bits, 32 bits), carte accélératrice, dongle sur un des ports,...)

- N'hésitez pas à écrire...

Allez, on y retourne...

HP bis

Pas de courrier ici, mais des dizaines de coups de téléphone qui ont fait sauter le standard de Amiga News (j'exagère...). Il semblerait que le répondeur Hewlett Packard ne s'exprime pas dans une syntaxe assez correcte pour qu'on puisse obtenir son bon de commande de drivers sans ennui. Alors, voici les termes exacts (à la date du 15 avril, mais HP peut ajouter des options à tout moment).

Le premier message vous demande de choisir entre un numéro d'identification (1), l'index (2), des conseils (0) ou la réécoute (9) : tapez sur 2.

Deuxième message, des informations sur les deskjets (1), sur les drivers (2), sur les sauvegardes Colorado (3 et j'en profite pour dire qu'Hewlett Packard NE VEUT PAS développer de driver Amiga pour cette sauvegarde qui devrait pourtant selon eux révolutionner le monde), sur l'index (0), sur les options (6), avec toujours une option de réécoute (9) : tapez sur 2.

Dans le troisième message, on vous demande quelle HP vous possédez (Deskjet (1), Laserjet (2), Paintjet (3), Plotter (4), Scanjet (5), retour au deuxième message (6) ou réécoute (9)) : disons qu'on a une HP 550 C, tapez 1.

Le quatrième message est le plus obscur de tous : il semblerait que le meilleur choix soit l'option 2 (choix).

On vous demande alors si vous appelez d'un fax (2) ou d'un téléphone (1) : je pense qu'en appelant d'un fax l'automate vous bascule en mode fax pour vous passer ses trois pages. Si vous appelez d'un téléphone, il vous faudra taper le numéro du fax sur lequel vous désirez obtenir votre bon de commande, suivi d'un dièse. Si l'automate répète correctement votre numéro de fax, il ne vous reste plus qu'à valider par 1 pour recevoir un fax dans les minutes suivantes.

Bien sûr, tout ceci ne fonctionne que si vous possédez un téléphone à Fréquences Vocales.

Si la douleur persiste, consultez votre revendeur (pitié pour la ligne de la voyance d'Amiga-News).

Dur, dur!

Chers amis,

Dans ma dernière lettre, je vous avais décrit l'étendue de mon ignorance en informatique, et avais ajouté que je me débattais avec un disque dur. Voici ce qu'il en est.

En août 93, j'ai commandé aux établissements Servico un disque dur pour A600. Je précisais que je ne possédais pas le programme 'Install'. J'ai reçu le disque dur, sans 'Install' qui pourtant, selon la notice jointe, semblait nécessaire. Je montais donc mon disque dur dans l'A600. A la mise sous tension, le témoin s'allumait, puis s'éteignait, et le disque se mettait à tourner, mais l'ordinateur ne démarrait pas et continuait à réclamer une disquette. Le démarrage avec WorkBench ne faisait pas apparaître non plus l'icône du disque dur. De multiples tentatives de réinitialisation, en tenant longtemps les touches Ctrl+A+A enfoncées, ne donnaient rien. Les établissements Servico m'ont fait savoir que ça devait fonctionner sans 'Install'. J'ai donc renvoyé le disque dur qui, contrôlé, était réellement défectueux. Mais voilà, le remplaçant se comporte exactement de la même manière! Je n'ai pas osé recontacter Servico... et j'ai commandé Utils*18 chez France-Festival-Distribution, en exposant mon problème, et en demandant si c'était bien le bon programme. Je l'ai reçu, sans réponse à mes questions. Il s'est avéré ne pas ressembler à ce que décrivait la notice Servico, et de plus il réclamait la Powerpacker.library, d'où nouvelles lettres, et nouvelle commande. Et je reste le bec dans l'eau, car je m'aperçois que je ne sais où trouver 'HDToolBox' qui n'est ni dans le WorkBench 2.05, ni dans le 3.0 !

J'espère que vous pourrez me dire où est l'astuce, sans doute évidente pour l'initié. En attendant, je regrette amèrement de ne pas m'être contenté d'un lecteur externe...

***AB** : en complément à la réponse d'ED au courrier de Frédéric Moreau, cette lettre démontre qu'il n'est pas le seul à avoir des ennuis lors de l'achat d'un disque dur pour un A600/A1200. La disquette 'Install' est absolument nécessaire pour faire fonctionner un disque dur, tout au moins elle est nécessaire pour la première installation du disque dur dans un Amiga (un fois que le disque dur a été PREPARE avec HDToolBox, il peut être déplacé sur une autre machine et y être reconnu EN EFFET sans la disquette, mais il FAUT une première préparation). TOUT disque dur pour Amiga doit être livré avec sa disquette 'Install' contenant HDToolBox (permettant de préparer, de partitionner un disque dur), HDBackup (petit utilitaire de sauvegarde des fichiers d'un disque dur, de qualité très inférieure à ce que l'on peut trouver dans le domaine public ou commercial) et les scripts d'installation du WorkBench sur votre disque dur. Sans cette disquette, VOUS NE POUVEZ RIEN FAIRE. Un bon revendeur vous en fera gracieusement une copie si vous lui demandez gentiment...*

N'hésitez pas a recontacter Servico. Ils sont là pour vous aider.

Sous le soleil, la glace fond...

Cher AmigaNews,

J'aimerais trouver dans votre revue ce que malgré mes recherches je ne trouve pas. Etant un vrai novice en informatique, je voudrais trouver dans un volume ou des articles la marche à suivre pour débuter sur un Amiga (4000 éventuelle-

ment). C'est à dire le B. A. Ba sans être à chaque ligne obligé de chercher l'explication des termes employés. Même votre "Bienvenue sur Amiga" est trop technique, et un nul + Amiga + Bienvenue ne feront pas un habile utilisateur de son ordinateur. J'ai acheté tout ce que j'ai trouvé qui prétend me faire bien débuter et chaque fois je butte sur des techniques inconnues et inexpliquées simplement.

Pourrez-vous venir à mon secours ? Qui sait ?

Gilbert Glace (83 Saint Raphaël)

AB : *j'ai essayé de faire un titre compréhensible par tous les novices (comme moi) de l'informatique... Plus sérieusement, je vous recommande, comme je l'ai déjà fait, le livre 'Comprendre et bien exploiter son Amiga', distribué en France par Someware, dont il y a un extrait dans ce numéro d'AmigaNews. Bien que je ne l'ai pas lu (j'attends mon exemplaire dédicacé avec impatience) dans sa version K3.0. J'ai été un de ses adorateurs en version K2.0 : il était alors clair même pour un débutant total, je pense que le style est resté le même. Pour ce qui est des articles dans les revues, il est vrai qu'ils sont souvent écrits par des gens qui maîtrisent le sujet et qui ne se rappellent plus de leurs débuts. Si j'en avais le temps, j'essaierais de vous écrire ce cours de base, m'aidant pour ceci de mon épouse dans le rôle de Candide : je pense que ce sera fait un jour, patience...*

XT & KingCON sont dans un 2000...

Cher AmigaNews,

Bonjour. Avant de donner des leçons, j'ai une question qui me turlupine depuis des années : mon A2000 (brave bête) est muni d'une carte PC 2086 de Commodore, et d'un disque dur PC qui lui est réservé. Or, quelle que soit la capacité du disque dur (40, 50 ou 80Mo), il ne consent à le formater qu'en 20Mo ! Pourquoi ? J'avais déjà ce problème avec ma précédente carte XT. J'ai testé 12 disques durs (oui !), essayé de les faire reconnaître par tous les types proposés par le Setup, rien à faire. Le formatage n'est possible que si je déclare au setup qu'il n'y a pas de disque dur, et en 20Mo de toute façon. Or, de nos jours avec 20Mo... Si vous pouviez m'aider ce serait super !

Maintenant, voici un bon plan pour KingCON (Fish 937). Si vous en connaissez un plus simple, je suis bien sûr preneur.

Utilisation d'une icône pour ouvrir un shell KingCON

Le seul (regrettable) inconvénient de KingCON, qui sera peut-être réglé dans une future version : il faut l'appeler d'un Shell !!!

En attendant cette hypothétique amélioration, voici le moyen de le lancer par une icône, en supposant que vous ayez un répertoire 'bat' à la racine.

1) Installer KingCON par la procédure prévue. Aucun risque !

2) Prendre le logiciel NewEx (Fish 368 ou CAM 424)

- dans sa fenêtre Type d'Outils, mettre les 2 lignes suivantes :

  FILENAME=:bat/ShellWinCON.bat

  WINDOW=KCON:

- sauver

3) Créer dans le répertoire 'bat' le script 'ShellWinCON.bat' :

  cd :

  path... (mettre le path existant déjà dans la Startup-sequence)

  NewShell Window KCON:////Hello!/CLOSE

4) Optionnel : pour que l'icône soit plus évocatrice, faire une copie de l'icône Shell puis,

  a) avec IconEdit, la transformer (de PROJECT) en icône TOOL

  b) lui faire subir le traitement décrit en 2)

  c) remplacer l'icône de NewEx par l'icône Shell transformée

5) Optionnel : renommer l'icône de NewEx ainsi modifiée

'KingCON' par exemple

6) Notre nouvel outil peut évidemment être mis n'importe où, et même 'sorti' sur l'écran du WorkBench

7) Optionnel : pour un appel depuis le génial Switcher (CAM 633), ajouter dans la config de celui-ci une ligne

Execute :bat/ShellWinCON.bat

NB : important : dans le 3), si vous préférez remplacer 'Hello!' par un message composé de plusieurs mots, liez ces mots par les caractères '-' ou '_' sinon...

Il y a aussi un truc qui consiste à remplacer des espaces par l'appui simultané de ALT + ESPACE (NdC : c'est ce qu'on appelle les espaces bloqués en imprimerie), mais ne le répétez à personne, sauf à l'estimable Denis Gounelle (salut d'un admirateur) qui devrait l'utiliser pour ses sous-titres dans ADoc.

C'est tout.

Ah si ! Une question que je me pose (Denis, lui, sait sûrement ça !) : comment se fait-il que sans la ligne de path de mon script, celui de la startup-sequence ne soit pas conservé ? J'avais déjà le même problème avec Sphinx...

Bien amicalement à toute l'équipe.

Lionel Galernau (85 Rosnay)

AB : *Mon instinct me dit que la carte XT était livrée avec un Dos du genre MS-Dos 3.30 ; or ledit Dos était INCAPABLE de gérer une partition de plus de 20Mo, c'est peut-être la solution. Pas d'autre suggestion pour le moment. Merci pour le truc.*

Son propre

Cher AmigaNews

Etant désireux d'acquérir très prochainement un digitaliseur de sons, je me permets de vous écrire afin que vous me guidiez dans mon futur choix. En effet, je souhaiterais acheter un digitaliseur avec manuel en français, compatible avec mon Amiga 1200.

Si vous pouviez me communiquer les références et les prix du ou des digitaliseurs les plus performants ainsi que leurs distributeurs, d'avance merci.

AB : *La Clarity 16 est effectivement livrée par Clavius (16(1)42629019) avec un manuel en français. Pour ce qui est des autres cartes 16 bits, il y a la Sunrize AD516 dont on parle dans le numéro 54 d'A-News à la page 18 et la Xanadu ADC 16 dont on parle dans le numéro 56 à la page 18 aussi. On a aussi parlé de la Clarity 16 dans le numéro 55 à la page 20.*

Emule moi!

Bonjour

Réponse à Jacques Huth: comme précisé dans ANews 66, il existe la version démo de "The A64 package" dans le DP (c'est le meilleur). J'ai la version 2 avec hardware, que j'ai obtenue aux USA (Questronix), qui lit et copie du 1541 vers df0, df1 ou df2 et inversement. Elle fonctionne bien, mais il y a un problème de lenteur avec les jeux. J'ai commandé la nouvelle version qui vient de sortir, elle est complètement réécrite et optimisée. Je t'invite à me contacter pour en savoir plus. Daniel tél 88 66 57 21 Strasbourg

Daniel Maurer (67)

Une machine unique...

Réponse de Laurent Camarasa à Frédéric Moreau (cf courrier ANews 67).

Cher Frédéric,

Je suis content d'avoir suscité parmi les lecteurs d'AmigaNews une telle réaction (même si elle est plutôt négative pour moi - ceci dit tout le monde n'est pas de VOTRE avis non plus, cf la lettre de Monsieur Bruno Desserre Telmont, juste avant la votre...) et je voudrais répondre à votre courrier.

En ce qui concerne l'objectivité, je suis d'accord avec vous: personne ne l'est. Moi moins que les autres, peut-être. On a tellement critiqué le 4000/30 autour de moi, alors que je suis parfaitement satisfait du mien, qu'il m'a paru juste de présenter ce modèle sous son meilleur jour, c'est à dire avec enthousiasme. Mais attention: jamais je n'ai déclaré que c'était une machine surpuissante; d'ailleurs les chiffres proviennent d'AIBB, pas de moi. Il est CLAIR que le 4000/30 est largement moins puissant que le 4000/40. Mais la puissance du microprocesseur est-elle le seul et unique critère de comparaison (et de choix) ? Je ne crois pas, car dans ce cas TOUT LE MONDE achèterait un 486 DX2 66. Si l'on considère le prix (environ 15000 Frs) et la puissance de calcul (mettons 30000 dhrystones) du 4000/40, on peut également crier au voleur ! En effet, pour la même puissance (environ 33000 dhrystones) le 486 DX2 66 est LARGEMENT moins cher que le 4000/40. Pourtant, il y a des gens qui achètent des Amiga 4000/40 (et même quelques uns - pauvres d'eux ! - des 4000/30) malgré la présence sur le même marché de machines moins chères, plus répandues et aussi puissantes. Ne me dites pas que ces personnes n'ont pas étudié la question; on ne paie pas un micro-ordinateur 15000 Francs sans y avoir réfléchi. Oui, c'est vrai, les Amiga haut de gamme sont des micros "de luxe", compte tenu de leur prix. Mais ce sont aussi des ordinateurs uniques en leur genre, avec un système d'exploitation à des années lumières des autres (Windows multitâche - ah ah ah ! - et le Système 7 des Mac qui rame car il est incroyablement lourd), et une architecture extrêmement bien conçue - elle aussi unique (les PC ont inventé voici peu de temps le "Local Bus". Belle invention, dommage que Commodore y ait pensé vers 1985 en sortant l'Amiga 1000 !). Je pense donc, comme vous, que le prix des Amiga "haut de gamme" est certainement exagéré, mais je n'y connais rien en marketing ou en gestion, aussi je ne me permettrai pas de donner des conseils à Commodore. De plus, le prix n'est pas non plus le seul critère de choix. C'est à mon avis l'impression globale, le "feeling" qui permet de choisir. Personellement mon impression est que l'Amiga est le meilleur micro dans son segment de marché. C'est un avis PERSONNEL et tout à fait SUBJECTIF, j'en conviens. Quant à l'article sur le 4000/30, s'il est si "positif", c'est bien de ma faute, c'est moi qui l'ai écrit. Mais hormis une bourde concernant le BURST (qui n'apporte en fait rien aux performances) et celles (rares j'espère) dont je ne me suis pas aperçu, je n'ai rien caché aux lecteurs, et je n'ai pas cherché à les abuser avec des chiffres erronés. Cet article ne vous a pas convaincu, vous avez droit à votre opinion comme chacun de nous. Mais je suis sûr d'être resté REALISTE, je n'ai rien inventé. Il ne nous reste plus qu'à espérer que Commodore continuera de faire d'aussi bons micro-ordinateurs, en essayant de les vendre à des prix un peu plus raisonnables. En tout cas, merci de vous être exprimé, ce qui m'a permis d'y réfléchir et de me remettre en question, ce qui ne fait jamais de mal.

Amitiés Amigaïstes...

Laurent Camarasa

VOTRE SPECIALISTE Amiga

06
POWER INFORMATIQUE
ENFIN ! A NICE l'informatique familiale et la video sur Amiga ainsi que vos consoles dont le nouveau
CD32
Conseils ! Assistance! Démo !Jeux !
Vente par correspondance et sur place
26 rue Trachel 06 NICE
TEL : 93.88.00.86 FAX 93.88.18.17

07 26
janal
Le spécialiste Amiga
Drôme - Ardèche
Revendeur Agréé depuis 1978
SAV - Conseil - Démonstration permanentes
Centre de Formation GESCOM France Lyon - Valence
Infographie - Image de Synthèse - Multimédia
A Valence : 54, rue Faventines
tél : 75.55.43.16
A Privas : 10 rue du Parc
tél : 75.64.16.69
tél : 75.64.45.83

18 36 41
PLUME LASER
Toute la gamme *AMIGA*
HELP ASSISTANCE AMIGA
Logiciels & Périphériques
Résidence de la poste - Rue du 11 Novembre
18100 VIERZON
Tél: 48.71.72.22 Fax: 48.71.98.20

21
SIMM Computer
44, Rue Verrerie 21000 DIJON
Tél : 80 71 44 00 - Fax : 80 73 50 81
Votre Spécialiste AMIGA-PC
Matériel, Logiciels,
Extensions, Réparations
Solutions Multimédia
VIDI-12 AGA DISPONIBLE !

30
VPC
Sylvain Soriano
Dom Pub
14, rue Louis Delluc
30900 Nîmes
- Démo - Slide Show
- Utilitaire - Music Disc
Sur Amiga et PC
Catalogue contre 5 F en timbres
Auteurs, Contactez nous !

31
VOLUMM s.a.r.l.
TOUT L'AMIGA , RIEN QUE L'AMIGA !
DEVELOPPEURS DU LOGICIEL
VOLUMM-4D
30 RUE PHARAON
31000 TOULOUSE
TEL : 61.53.36.09

31
INFONIX FRANCE
IMPORTATEUR : VIDI 12 & 24 , compatible PC ,
CENTRE AGREE : Formation & Maintenance régional
DISTRIBUTEUR : Commodore , Apple, HP, STAR
SHOW ROOM agrée
VIDEO PRO CENTER AMIGA
(sur RDV) Tel: 61 41 26 09
Fax: 61 40 76 43

VIDEO PRO CENTER
Vente/Formation/Réalisation Produits Vidéo/multimedia
2 bis Route d'Espagne
31100 TOULOUSE **TEL:** 61 41 26 09 Prof/particulier
SAV: 61 40 75 45

INFONIX POINT VENTE
. Apple *AMIGA* , PC
Sortie métro St CYPRIEN REPUBLIQUE 12 & 14 Rue réclusane 31300 TOULOUSE
TEL : 61 59 17 76
FAX : 62 21 14 67

34

35
MICRO-C
Revendeur agréé
Centre de maintenance
Spécialiste vidéo &
AMIGA
TEL: 99.63.71.11
16 Rue Des Fossés
35000 Rennes

46
LES FILMS DU GENIEVRE
■Organisme de formation déclaré-
Toutes formations audiovisuelles sur commande
■*Specialistes de la formation sur AMIGA Stage d'une semaine tous les 2 mois*
BELCASTEL 46200 SOUILLAC
TEL: 65.37.00.71

54
CEGI
329, av. Maréchal Joffre
54200 ECROUVES-TOUL
Téléphone: 83.43.47.54
Nancy: 83.20.88.08
Fax: 83.43.15.93
PRO CENTER
AMIGA, PC, COMMODORE
CENTRE DE MAINTENANCE
PRODUITS CIS
Infographie, Logo, Images de synthèses
Midi, Unix, Numéris, Etude, Analyse, Conseil
Gestion, Vidéo, Montage, Production

54
TPS
APPLICATIONS Informatique et Vidéo
En Démo: -Carte IV24, G-Lock
-SCALA MM, Vidéo Director
-Imagine, ADPRO, DPaint...
Prestation: Transferts, Montage
Transcodage-Photo Vidéo
69, rue de Maréville 54520 - LAXOU
Tél: 83.27.44.34

59
VIDEO FORCE
4, rue Puébla - 59800 LILLE
Tél. : 20.12.94.04 - Fax : 20.12.94.06
Amiga 1200 à partir de **1990 F**
GARANTI 5 ANS
Pour toute configuration, nous consulter

62
SOFTONE COMPAGNIE
S 1
SPECIALISTE VIDEO/AMIGA
DISTRIBUTEUR DES ACTION REPLAY 3
394,. rue de Lille
62400 BETHUNE
TEL: 21.68.99.99 FAX 21.68.99.98

69
GELAIN INFORMATIQUE
Le spécialiste AMIGA de LYON
22, avenue de Saxe - 69006 LYON
Tél. 78.52.77.62 - Fax 72.74.18.79

75
AGMO
L'AMIGA et la VIDEO des PROS
DISTRIBUE :
PRO VIDEO POST- ALADIN 4 D
Cartes RESOLVER et VIVID 24
PRESENTATION MASTER -
FLOPTICAL SYQUEST
Show-Room / Formation sur RV
VANVES - Tél: (1) 46.48.94.95
Fax: (1) 45.25.71.78

75
STORM MEDIA PRODUCTION
Musique Import
BLUE RIBBON (BARS & PIPES, Super JAM!...)
SUNRIZE ("direct to disk", 12 ou 16 bit)
Tel: 43 57 46 57 - Fax: 48 05 75 53 - PARIS

78
Xidsoft
Infographie
Conseil
Développement
La VPC au juste prix !
5, rue de la Treille
78730 Saint-Arnoult-en-Yvelines
tél. : (1) 30 88 23 69

91
MONTGERON
Centre Cial. La Forêt
Agrée COMMODORE
AMIGA 2000 / PC COMMODORE
Tous Logiciels & Périphériques
S.A.V. sur place
PHOTO-FOC
69.40.51.69
91230 MONTGERON

Acquérir un AMIGA
à 1/2 PRIX
C'EST ENFIN POSSIBLE
3615 FRANCE MICRO
Des milliers d'annonces de particuliers
AMIGA : A500/600/1200/2000
A3000/4000 + périphériques
VENDEZ AU : (1) 43 32 41 41

95
MAXSYS
Enfin un centre spécialisé *AMIGA* dans le 95 !
* Toute la gamme disponible, de la CD32 au 4000/40.
* Centre de maintenance agréé.
* distributeur CIS.
* Service de domaine public.

De nombreux produits en démonstration.
Scala MM300, ADpro, Brillance ...
Des solutions pour la video et le multimedia
20, rue de l'hôtel dieu 95300 PONTOISE
TEL: 30.38.95.00 FAX: 30.38.06.09

AmigaNews, **Nouvelle adresse, 12 rue Barrière**
31200 Toulouse, Tel: 61.47.25.67, Fax: 61.4725.69

Propositions

Propose Service en infographie (Cours, Flying Logos, Images 2D, Images 3D, Dessins animés, etc...). Je reste à votre écoute et étudie toutes propositions. Pour en savoir plus appelez moi. Olivier Duval 45 78 67 54 (Paris)

Association reconnue d'utilité publique recherche animateurs (garçons et filles) bénévoles, pour encadrer camps d'enfants et d'adolescents "difficiles" (juillet et août). Nombreuses activités et travail en petits groupes. Contact: Camps A.J.D. 3 montée du petit Versailles 69300 Caluire. Tél 78 08 98 61

Infographiste de 23 ans cherche un travail à temps complet. Spécialisé en dessin 2D fixe ou animé, titrage, retouche d'image... sur Amiga ou PC (excellente connaissance de DPaint IV). A l'écoute de toutes propositions. Contacter Jean Pascal Daynac au 56 34 16 87 (alias Krahl d'Opilarys) 15 rue des Ontines, 33700 Mérignac

Recherche

Achete ou échange une version du logiciel 3D Professionnal de Cryogénic Software tournant sur A4000/040. Tél Bernard Rio au 45 28 02 04. 108 rue des Blancs Vilains 93100 Montreuil sous Bois

A Vendre

Matériels informatiques: config PC 10 000F (Olivetti 486SX 4Mo, DD 80Mo, écran SVGA, impr Canon BJ20, onduleur 500VA, logiciels Works pour Windows, OrdiCompta vente junior). Option écran Eizo 17" + carte pro designer II (1024x768) 8000F. Impr QMS 860 25000F (laser 600dpi A3, Risc 12Mo, 2 ports série, 1 port //, 1 port AppleTalk, 1 toner neuf (val 1300F)). Impr HP550C 3000F (coul 300 dpi A4). Scanner Epson GT8000 10000F (800dpi 24bits A4, lect Ekta et diapos, driver ASDG Amiga). Matériels de bureau: fax Olivetti 1500F. Table lumineuse 1500F (140x120 Altuglas dépoli 3 néons). Relieuse à anneaux 1000F, Massicot A3 1500F, agrapheuse pro 500F, table à dessin 800F, bureau avec retour 500F. Tous ces articles ont moins d'un an. Tél 61 900 111 et 61 90 40 56

A2000 avec carte accélératrice 68030 GVP 25Mhz + copro 6882 avec 4Mo RAM 32 bits + DD 52Mo SCSI + digitaliseur Digiview 4.0 + DG 40 + genlock interne A2032 + logiciels (avec manuels). Le tout 5000F. Tél 61 84 16 73 entre 8 et 9H ou 21 et 22H

Genlock semi pro GST Gold SP compatible 4000, 2000, 1200 ... (entrée et sortie. Pal, Y/C, filtreDigit), très peu servi 2000F. Thierry au 58 72 85 51

A3000/25 6Mo, DD 100Mo, Multisync Quadram, Amax, lect Mac et Amiga ext, D7, interface Midi, imprimante JP 150 + Bac FàF, A1084S: 7500F. Cedric 16 1 46 26 00 57 ou 09 12 16 16

Ext mémoire A1208-4 GVP 4Mo de Fast Ram 32 bits pour A1200. Sous garantie (09/94). Prix 2400F Tél: Jean-Baptiste au 20 03 16 60

Carte Blizzard 4Mo, accélère A1200 de 200%, (sous garantie): 2000F. DD externe amovible (port PCMCIA) Amiquest 120Mo (sous garantie): 2400F. Ou 4000F le tout. Tél 26 82 71 01

A1200, DD 80Mo, +Rom 1.3 (disk), Acc, D7 utilitaires, le tout 3800F. Tél Yoann 39 64 92 94 (95)

A500, BaseBoard peuplée 2.5 Mo: 950F. Copro 68882 PGA à 40 50 Mhz à partir de 1200F. Aladin 4D V2.3 (avec upgrade pour v3.0): 1000F. Expandeur Roland SC-55: 1900F. Patrice Roux Tél 40 88 20 41 après 18h

Compilateur Latice SAS/C C++ v1.0. Tél bureau 16 41 22 34 34. Tél domicile 16 41 88 94 05 Patrice Perceaux

Amiquest 80Mo SG. Jamais servi prix 1500F. Tél 42 55 60 04 Fortin Guillaume

A2000B rev6.2 WB2.1Fr et 1.3, 2ème drive, carte combo 322 (MMU) avec 4Mo ram 32, DD 120Mo avec carte HCD+ II SCSI et 4mo. Prix 6000F. 2 barettes 4Mo pour A4000: 300F. Tél 43 20 31 17 José

A1081: 500F. Paris uniquement. Yoshimasa Matsushima, 17 rue des Bluets 75011 Paris. tél 43 38 99 42

DD GVP 120Mo + 2Mo Ram pour A500. DD 40Mo sans controleur. Tél 43 41 34 23 (répondeur) Le Mans

A2000B ECS + multistart (1.3+2.0), 2 lect internes, carte Pc 286, lect 5.25, souris, joy, jeux originaux: le tout 1800F. Bertrand au (1) 43 47 54 80 (le soir)

Imprimante Citizen 124D, 24 aiguilles 1000F. tél 44 49 11 66 après 19h

A2000B 5Mo, lect interne, DD 105Mo 2091, carte MEM ext à 8Mo, imp 24 aig couleur, souris, utilitaires, le tout pour 4000F. Tél David 44 73 29 82

A1200, DD 340Mo, carte DKB 1202 avec 1mo, lect ext, joy, souris, D7, le tout 6000F sans moniteur. tél Pascal 45 73 01 11

A1200, monit couleur stéréo, DD 340Mo, 4Mo de fast mem 32, copro 68882 33Mhz. 8000F à débattre. Tél Thomas au 45 90 05 55.

Carte accé pour A2000: A2630 (68030 & 68882 à 25mhz), 4Mo Ram 32, Rom rév 7 pour sys2.0. Prix 3000F. Carte controleur GVP + DD 80Mo: 1400F. Carte controleur HCD+ GVP avec 4Mo: 1400F. Genlock A2300: 800F. Carte vidéo 24bit AVidéo24: 1500F. Tél. 46 60 88 36 après 19h. Mr Goçmen, Paris

A1200, DD 80Mo, ext mém 32bits 1Mo (SG), moniteur, lect ext, joy, D7, très bon état: 8000F. Prix à débattre. (Possibilité de vendre que l'ext mém). Tél Jerome au 46 61 01 59 (banlieue Paris)

A1000, ext mém 2Mo, lect ext, monit A1081, D7: 3200F. PC 386SX16 avec copro, DD42Mo, 4Mo Ram, VGA 640x480 16 coul: 2500F (sans écran). Monit couleur 19": 5000F. Imp 24 aiguilles 132 col Nec P7+ (kit couleur): 3200F. Tél Daniel 46 65 85 21, le week ou le soir après 19h

A500 Wb1.3/2.1, ECS, 2MoChip, Bootselect, Reset: 1300F. Carte SCSI+8Mo: 2000F. Carte 8Mo: 1500F (A500/2000). Carte 29Mhz A500/2000+cache 64K: 1300F. Kit grand Tower A500, cable, alim ventilo, 2 port//, touche pause reset turbo afficheur: 900F. Genlock filtre et correcteur: 1500F. Soft: Wipe Master, VGM, Fantavision, CaleFonts, DPIII: 1000F. KindWords: 250F. Imp coul: 900F. Imp aiguil: 500F. Table de montage video Sony ME 100: 600F. 2 DD SCSI 45Mo: 600F et 120Mo: 1100F. Recherche carte A1220/1230 4Mo+copro et G-Lock. Tél 47 32 42 79 (laissez mess si abs)

DD 80Mo IDE 2.5" (1ans) 800F cause achat 170Mo. Tél marc Ferrari (1) 47 34 31 33

A1000 2.5Mo, lect ext, monit A1081 2850F, Genlock GST30XP (état neuf) 1950F. Le tout avec enballages et manuels. Tél André 48 41 78 52 après 19h

Carte SCSI A500 Dataflyer ext 8Mo peuplé 1Mo: 800F. Genlock+filtre RGB pour DigiView: 1900F. Table de montage vidéo Sony RME 100: 500F. tél: 48 57 63 16

Propose mes dernière news DP (utilitaires, module, imagesx, megadémos...) à 20 cts les 10 ko, sit 17F/1.5Mo décompacté. Vds A2000b, ECS, WB2.1 3Moram, A1084S, 2 lect 3.5: 4600F. Tél Louis Farago 93290 Tremblay 1 48 61 11 18

PCtask: 225F. Lot avec manuels VF de PovRay, PasTEX, Kindwords3: 550F Ou échange contre Scenery Animator4. Tél Stephane 48 67 24 59 après 18h

ADpro v2.3: 1000F, Pro convertion Pack: 300F, Morph+: 1000F, Final copyII: 600F. Disk originaux manuel + factures. Tél (1) 49 60 93 95 après 18h

A1200 + GVP turbo: 4000F, A1084S (tout neuf): 1600F, boitier ext SCSI avec double alim (pour IDE aussi): 900. Tél 56 74 74 12 (Bordeaux). frais de port /2 hors département

Pour A1200 ext mém Amem-32 0 à 8Mo, support copro, horloge, compatible PCMCIA: 490F (neuf SG). Copro 68881: 195F. Tél olivier 16 1 60 63 86 39

A1200, Blizzard 4Mo, DD 120Mo, lect ext, joy, revues, disk: 6200F. Tél 64 03 35 82 (après 17h)

A2000, rom2.0, 2MoChip, 12Mo fast Flicker Free Video II, carte acc Combo 68030 à 33Mhz, DD 100Mo, Opalvision écran SVGA. Le tout 15000F. Scanner Epson 6000 avec cable drivers et programme 4000F. Carte Arlequin, TVPaint 2.0: 6000F. Tél 6892 85 88 le soir

A2000b WB2.0fr, ECS, 2 lect 3.5 souris, clavier: 2000F. Controleur SCSI HCDII+ GVP 4Mo ext à 8Mo, DD 120Mo: 2800F. Pour A500/2000, Mega CHIP avec SF Agnus (2MoCHIP) encore SG: 1400F. Caméra SONY V5000 2ans, 2 batterie, grand angle: 10000F

Carte PC GoldenGate 486, carte GFX ET400C, le tout SG: 3500F. Tél 74 23 34 01

DD Seagate 1Go 10ms 5.25 garantie 5ans SCSI2. DD Quantum 85Mo 3.5 Interface Midi IN/OUT/THRU tout amiga. PicassoII, TVPaint2.01, Images AVideo 24bits, Real3D Junior. Modules musiques, images manga (Japon), images de synthèse. Prix DP cata contre enveloppe + timbre à Diasio Joseph Quartier Mermoz BT D2 54240 Joeuf Tél 82 46 95 12

A4000/040, DD 120Mo, 12500, Barrette 4Mo 1000F, Moniteur 1085S 1000, CarteIV24 (digitalisation, carte 24bits, genlock pro) 11000F, Carte EGS 2Mo: 3200F, A1200 (neuf): 2100F, carte PCMCIA 4Mo: 1000F. Tél 83 28 86 70 (Henri)

A2000b 2.04 WB2.1fr, carte 68030 à 28Mhz, copro 68882 à 28Mhz, DD 120Mo, ram 5Mo: 5000F. Flicker fixer MicroWay: 1000F. Carte Picasso neuve

2Mo: 2000F. Scanner Golden Image 400 DPI: 850F. Imprimante24 aiguille NEC: 1000F. Impr Seikosha GP100A: 400F. Tél à Marseille 91 05 07 14

A500 1.3, A590, kit2.04: 1500F. Région Toulonnaise Tél Mr Commun 94 16 21 82 HB.

A2000b, PCAT2286, WB1.3 et 2.05, logiciel, livres: 2600F. Ecran 1084S (SG): 1100F. A2000b: 1500F. Imprimante Commodore MPS 1200: 500F. Tél 98 20 31 39

Carte mère A2000 2.04: 1000F. Carte SCSI Dataflyer: 800F. GVP Gforce 6803 40Mhz + 68882 40Mhz (32bits) + SCSI: 6000F. Tél Mathieu Lagier 98 43 40 91 le soir

12 jeux A500/A1200 de 40 à 150F, utilitaire ADebog 250F, Vidi 12 A1200 800F. Contacter Mottet X-12 all J. Offenbach - 42000 St Etienne tél 77 93 14 51

Genlock GST gold pro pour 1200 et 4000: 3800F. Genlock GST gold Amiga 1800F. Table montage titrage Sony RME 300 1500F. A500 + 2ème lect + carte extension + prog: 1500F. DG 88 filtre RVB + digiview: 1000F. Correcteur couleur, mélange audio Sony: 1500F. Tél 66 77 32 82

A2000B 2.04 + carte PC: 1200F. Carte mémoire A2058 4/8Mo: 1200F. Carte A3001 68030 + 68882 + DD 40Mo: 1800F. Tél 91 05 07 14

A2000B 05/92 ROM 2.0, ECS, 1Mo chip, WB 2.0 + carte DD ext mém GVP HCD + SCSI 52Mo + 2Mo RAM (extensible à 8) + lect ext Cumana + mon coul + joy + softs: 6000F. Imprimante 9 aig CBM MPS 1250 490F. Xavier Darré à Paris au 44 44 22 49 bur ou 42 09 06 62 dom

Hard: A2000B, ROM 2.04, WB2.0, 1Mo 1800F. Lect 3,5 300F. Mon multisync Quadram 15 1900F. Boîtier dériv //, 1 câble 150F. Soft: port en sus, ComptAtelier (comptabilité d'entreprise) 900F, ProDraw 3.0 900F, Animator 100F, Compte chèque 150F, DPaint IV VF 350F, Elan Performer VF 200F, module ADPro 300F, Font Designer VA (éditeur de fontes) 900F, GoldDisk type (3 fontes Compugraphic: brush, cooper black, revue shadow) 150F. Gérard au 59 24 41 43 HB ou 59 24 96 69 HR

A1200 DD 170Mo, carte accélératrice A1230 turbo 68030 40MHz + 68882, 4Mo RAM. Prix 7500F. Tél 67 40 17 32 HR

Pour A4000/30 carte Blizzard 4030 68030 à 50Mhz + emplacement copro 2700F. Tél 88 67 14 30 après 19H

Softs: Distant suns avec manuel en français, Final copy 2F, Excellence 3.0, TurboPrint 2.0, Another World, etc... 300F chaque. Ensemble ou séparément. DD IDE 40Mo 500F. Interface midi + câbles 250F. Tél province au 56 57 77 56

Syquest 88 int + 4 cartouches 88 + contrôl SCSI 5000F à débattre. ROMs1.3 60F, ext RAM CBM peuplée 2Mo, ext 8Mo 500F. Tél Hubert 89 47 98 12 après 19H

Ecran coul 800F, monochrome 400F, carte AVideo 24bits 1600F, imprimante 400F, DD GVP HCD 30Mo 1200F, ext RAM A2000 (2/8Mo) 800F, barrette 4Mo pour Combo GVP 1200F. Pascal après 20H au 1 42 29 41 86

A2000B + 1084S + lect ext 3,5" + DD 52Mo SCSI + carte PC XT + DD 32Mo + D7s: 4800F. Tél Jean-Paul après 20H au 60 77 55 34

DD ACSI 45Mo 500F et 120Mo 1000F. Carte ACSI A500 500F, carte 29MHz + cache 64Ko A500/A2000 1100F. Table de montage Video Sony 600F. Table mixage audio 250F. Table d'effets spéciaux Sansui 1800F. Home video kit 1800F. Imprimante 500F. Imprimante couleur 1000F. Recherche 68020 ou 68030 + mém, DD 3,5 IDE 340 à 540Mo, lect 3,5, GLock. Achat ou échange contre imprimante haut de gamme. Faire offre au 47 32 42 79 à prix sympa -> association

Jeux: 3Dkit2: 250F, curse of enchantia + shortgrey + frontier: 250F le lot ou séparé; sur A1200, simon the sorcerer + ishar 2: 300F le lot ou séparé. Contacter Alain au Havre au 35 48 01 35

A2000B rev 6, ROM 1.3 2.04 sur carte Multistart II, WB 2.1 + 1084S + 2ème lecteur int 3'1/2 + SCSI GVP serie II + DD 60Mo Seagate + ext 2Mo Microbotics + souris optique + Star LC 200 couleur. Prix 5500F. Tél 47 50 09 11

Logiciels avec boîtes et docs françaises: Real 3D classic 500F, Final Copy II 450F, jeux Golden Axe et super off road 100F chaque. Tél 47 50 09 11

A2000B 5Mo, carte SCSI, compatible PC XT, DD 52Mo, WB 2.0, 2 lect int 3'1/2 et 5'1/4 + logiciels: 5000F Tél 75 51 42 74

A1200 + lect ext + impr 120D + DPaint IV + SA4D ou échange contre DCTV + RVB. A2000 1.3 2.0 + acc. Tél 42 07 89 55 après 19H

DD 52Mo GVP Impact series II pour A500, A500+ plus 8Mo RAM: 4000F. Tél Stéphane au 99 87 05 24

Pour A2000 carte PC AT 2286 + copr 80287 ou échange contre flicker fixer. Handy Scanner 400DPI. Faire offre au 70 43 82 00 après 19H

Barettes SIMM 1Mo 32bits pour A4000 200F (4 pour 700F), copro 68882 33Mhz 500F, AMax (transforme l'Amiga en Mac, possibilité d'installer programmes Mac sur DD Amiga) + lect mac: 2000F. Patrick BP 98 St Gilles les Bains 97434 tél 19 262 241037

Video director 990F Tél 94 95 87 45

Carte GVP IV24 digitalisation temps réel, entrées sorties YC composite, genlock numérique, animation 3D, avec carte adaptatrice et cables pour A2000. Le tout 9600F. Tél 73 37 21 75

Carte EGS GVP 2Mo 8 mois de garantie. Tél 68 92 85 88 après 18H

Vidi12 800F, Scala 500 400F, SuperBase pro 400F, Deluxe Video3 400F, Excellence3 400F, PPM2.1 500F, Calligrapher 150F, Quarterback 4.0 tools 250F, Dram A3000 Siemens 256Ko x8 500F, PCTask + MSDos 5.0 doc fr 250F, Le livre du DP + disk 60F. Prix à débattre. Pascal au 45 92 32 42

A2000B 2.04 1500F, carte ctrl ADD2000 600F, carte ctrl GVP + DD 40Mo 0Ko 1200F, Simms 1Mo 200F le Mo, DCTV + RVB 2400F, Syquest 44Mo + cartouche 1800F, mon 1083S 900F, impr PaintJet 1500F, DD 210Mo SCSI 1800F, AVideo 24 1500F. Prix à débattre. Pascal au 45 92 32 42

Les petites annonces sont payantes (sauf abonnés)

Les petites annonces doivent nous parvenir avant le 10 du mois pour parution dans le numéro suivant à l'adresse suivante: **AmigaNews Petites Annonces, 12 rue Barrière, 31200 Toulouse** accompagné de votre règlement par chèque à l'ordre de AmigaNews.
Tarif: 25F la PA de 50 mots maximum + 10F par ligne supplémentaire.
Les petites annonces sont gratuites pour les abonnés (dans la limite de 50 mots par annonce et de deux annonces par an).
N'oubliez pas d'indiquer un moyen de vous contacter dans le texte de votre annonce (tél ou adresse ou les deux). Dans votre commande, veuillez également inscrire vos coordonnées complètes (obligatoire).

Les anciens numéros d'Amiga DP et d'AmigaNews sont disponibles

Amiga DP

Dans les numéros de la revue AmigaDP et AmigaNews ci-dessous, vous trouverez les descriptifs complets, en français, des disquettes de domaine public suivantes:

AmigaDP n°1: CAM 621 à 644, Fish 650 à 670
AmigaDP n°2: CAM 645 à 656, Fish 671 à 710
AmigaDP n°3: CAM 657 à 667, Fish 711 à 730, DPAT 1 à 5
AmigaDP n°4: CAM 668 à 679, Fish 731 à 750, DPAT 6,9 et 10
AmigaDP n°5: CAM 680 à 690, Fish 751 à 760, DPAT 11 à 17
AmigaDP n°6: CAM 691 à 701, Fish 761 à 780, DPAT 7,8 et 18
AmigaDP n°7: CAM 702 à 713, Fish 781 à 800, DPAT 19 à 22
AmigaDP n°8: CAM 714 à 725, Fish 801 à 820, DPAT 23 à 26
ANews n°57: CAM 726 à 737, Fish 821 à 840, DPAT 27 à 29
ANews n°58: CAM 738 à 750, Fish 841 à 850, DPAT 30 et 31
ANews n°59: CAM 751 à 762, Fish 851 à 870, DPAT 32 et 33
ANews n°60: CAM 763 à 774, Fish 871 à 890, DPAT 34 et 36
ANews n°61: CAM 775 à 786, Fish 891 à 910, DPAT 37, DPAF 1
ANews n°62: CAM 787 à 800, DPAT 38 et 39 DPAF 2
ANews n°63: CAM 801 à 812, Fish 911 à 930, DPAT 40 à 42
ANews n°64: CAM 813 à 826, DPAT 43 à 46
ANews n°65: Fish 931 à 950, DPAT 47 à 49
ANews n°66: CAM 827 à 841, DPAT 50 à 54
ANews n°67: CAM 842 à 856, DPAT 55 et 56

AmigaNews

France

13 **Infologs** 205 Rue St Pierre 13005 Marseille
31 **Infonix,** 12 &14 rue Réclusane 31300 Toulouse
31 **Volumm** 30 r Pharaon 31000 Toulouse
62 **Microtech** 32B r Florent Evrard 62420 Billy-Montigny
62 **Softone,** 394 rue de Lille, 62400 Bethune
64 **Bab Micro,** 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
69 **Gelain Ets** 22 Ave de Saxe, Lyon
75 **Phase,** 93 av du Gal Leclerc 75014 Paris
91 **Essonne Mailing** 14 rue du Bois Sauvage 91055 Evry

Belgique

Media Lem, r Francois Dorzee 93, 7360 Boussu.
MiA Software (voir la page *Clubs*)

Suisse

10 **Baroni Electronique** Rte de Rennens 1, CH-1030 Bussigny.
10 **Mix Image,** Av. de France 60 1004 Lausanne
12 **Edu Soft** 14-16 r des Gares 12011 Genève 2
14 **M.J.S. Informatique,** Pl Pestalozzi 9, 1400 Yverdon
20 **Octopus**, r du Bassin 8, 2000 Neuchatel

Vous pouvez vous procurer les anciens numéros d'Amiga DP en les demandant, par écrit, au journal au prix de 15F le numéro + 5F de frais de port quelque soit la quantité demandée.

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à *A-News* pour 11 numéros pour la somme de 90FS.
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Genève.

QUEBEC

Les Editions du Grand Moulin constatent que les distributeurs ont maintenant un service efficace et qu'il n'est plus nécessaire de poursuivre un service parallèle. Dorénavant il faut contacter directement le journal pour s'abonner (bulletin d'abonnement ci-dessous).

BELGIQUE

ALFADATA BENELUX assure la diffusion d'*A-News* en Belgique
ALFADATA, KV Overmeirelaan 20, 2100 ANVERS, Belgique
Tél 03-326.01.44

CLUBS (rubrique gratuite) *FRANCE*

06 AMIGAZUR CLUB, 33 rue Joseph Flory 06150 Canne la Bocca, tel 93-90-84-51, tel 94-53-72-88
10 CLUB INFORMATIQUE F.S.E Lycée de Lombards, 12 Av des Lombards BP 766 10025 Troyes Cedex 25.82.58.34
17 CLUB OLERON INFORMATIQUE, 13 Bd Daste 17480 Chateau d'Oleron
18 CLUB Amos France BP 133 18003 Bourges Cedex Tél 16.1.48.65.14.56, Fax 16.1.48.24.83.75
18 CLUB Informatique, BP413, 18007 Bourges
22 Mcotel Cub Saint - Brieuc C.I.S.S du Rocher Martin 15, rue du vieux séminaire 22000 Saint Brieuc Tel: 96 94 26 13.
26 CLUB Inf. Amiga, 4 Allée S Garaix, 26200 Montelimar, tél 75-53-01-48
31 Association UPSAmiga - Université Pau Sabatier de Toulouse - Salle B 20. Réunion tous les lundis à 20h (sauf vacances)
33 BUGSS user group Bordelais 25b, rue du prof. Lande 33380 Biganos - 56.82.70.01 - 56.85.50.77
35 RAC Rennes Amiga Club, 17 rue E Bernard 35700 Rennes. Tel: 99.63.67.12
37 PIXEL ART 28 rue de CNE LEPAGE 37540 St Cyr sur Loire.
38 CLUB APOGEE -- BP 6 38620 Montferrat. Tél. 76 32 38 41 S Parenton.
38 Espace Info - MJC de Vienne 11 quai Riondet (2ième étage) 38200 Vienne. Rens. MJC de Vienne 74.53.21.97
38 International Amiganetwork Club c/o Gavinet C. Quartier JacqueMont 38 160 ST. Antoine l'Abbate France
40 CIM 26 r Dulamon, 40000 Mont de Marsan tél 58-06-25-24
45 club AMIS 6 rue des Capucins 45650 ST Jean le Blanc. Tel: serveur SAMI, 38.68.09.66
54 Raoul TAM TAM 29 rue Charles Sadoul 54 000 Nancy
54 MANOR, quartier Mermoz, Bat n°2, 54 Joeuf. Tel: 82.22.86.58 Fax: 87.63.07.71
57 ALICE club informatique, Maison des Jeune Cléménceau, 57360 Amneville tél 87-71-08-
57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth 57200 Sarreguemines. Tél 87-95-25-03.
59 ASSOCIATION MICRO- LOISIR, 22 place Vauban 59370 Mars en Baroeul. Tel :20-04-40-49
59 ORDILEERS Club Informatique, 9 bis rue du Géne de Gaulle 59115 Leers. Tel: 20-82-95-36 (Sam 14 18h, dim 10h-12h).
62 AMIGA CLUB EPSI 10 place du 33ième 62000 A
64 MICRO INFORMATIQUE CLUB D'ANGL 59-52-34-03.
66 CLUB INFORMATIQUE STEPHANOIS, S Barnole, 66240 St Estève tél 68-92-48-18, 68-92-05-52
67 CLUB MICRO-LOISIR 67300 Schiltigheim 88-62-90-43
72 ATOL, William Laurent, 8 rue du parterre, 72 Le Mans, Tel 43.86.01.59
73 INTERCEPTOR 13 av J Jaurès 73 Chambery
75 CLUB AMIGAFAN, Yan Schmitz, 42 r Cavaignac, 75011 Paris
75 CLUB Amiga Telecom Paris, Maison des Elè de Télécom Paris, 212 r de Tolbiac 75013 Pa
76 ESIGELEC, CLUB AMIGA 1rue du Maré Juin BP14- 76131 Mont Saint Aignan CED bureau des élèves. Tel: 35-52-80-37
76 GURU AMIGA CLUB du HAVRE (GACH) rue de la Bigne a Fosse, 76620 le Havre. 35-48-37-12.
77 CLUB INFORMATIQUE 36 rue Gra Puiselet 77140 St Pierre les Nemours
77 MICROTEL CLUB, Ecole Pasteur 64 r du de Gaulle, 77000 Melun, tél 60-68-67-83
77 INFELEC Centre Socio-Culturel " Margotins" 93, rue du Général Leclerc 77 Ozoir La Ferriere tél 64-40-12-73
77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins
81 MICROTEL-CLUB d'ALBI - 1 AV du gén Hoche 81013 Albi CEDEX
83 ATACOM- Délégation région SUD. Michel Franquenk "Le verger des Arènes" rue des pêcher- 83600 Fréjus T 94.53.66.02(**ap 19h00**).
83 Club Amiga Toulonnais 11 ue Gorlier 83 Toulon.
92 AMIGA 1000 DEFENDERS 47 Av G F 92500 Rueil-Malmaison
92 SIMON INFORMATIQUE. Cercle d'utilisat A5000. Boite Postale n°11 92235 Gennevil Cedex.
93 MICROTEL CLUB GAGNY, CMCL 20 Contant, 93220 Gagny. Tel: 43.88.08.30
93 CLUB FRANCE MICRO, BP 55 93390 Cli S/bois Cedex

BELGIQUE

1160 Club Européen Amiga, M.J.A - 1979-1 chausée de wavre. 1160 Bruxelles 1 BRUXELLES . TEL: 322/673 74 05
7500 CLUB P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
7120 GCCL-MICRO, club Amiga en Haina Siège central et section de Vellereille 0 33.79.46, section de Manage 064-45.83 section de Mons 065-34.89.27

QUEBEC

Club Amiga Montréal (CAM) 3501, Ste-Catherine #212 Montréal, Québec H 1Z8

SUISSE

1000 Amiga Mutitask Force, Siège central et sections de Lausanne, Vevey, Yverdon, CP Bergières, 1000 Lausanne 22, Section de Monthey, CP 1185, 1870 Monthey 2
1000 Amiga First, Case Postale 234, CH-1000 Lausanne 22
1205 Interntional Commodore Club Genève, MichelMatthey 8 rue Hoffman, 1202 Geneve
1214 Club Informatique du Lignon Section Amig et PC. 022.797.44.64, 1214 GENEVE
1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 288 St-Ursanne

AmigaNews - abonnements et anciens numéros

Abonnement de 11 numéros...........290F
Pour l'étranger (tous pays)........................345F (Avion 480F)
Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre ***AmigaNews*** envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles aux prix suivants (variable selon la quantité commandée):
1-10 numéros, 15F par numéro; 11-20 numéros, 14F par numéro; 21-30 numéros, 13F par numéro; 31 numéros et plus 12F par numéro. (Ajouter frais de p**ort de 10F, quel que soit le nombre ou destination des journaux commandés**)

Oui, je m'abonne pour 11 numéros à partir du **numéro........**
(delai d'enregistrement environ 3 semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro,)
Nom..Prenom....................................
Adresse..
....
Bon à découper et à adresser avec votre règlement au nom d'A-News
à : **A-News Diffusion, 12 Rue Barrière, 31200 Toulouse**
Le numéro du dernier journal qui sera envoyé est imprimé sur l'étiquette d'envoi.

PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE

En France ou à l'étranger vous pouvez payer par carte bancaire (carte VISA ou autre carte portant les initiales CB) en inscrivant les détails de votre carte dans les cases ci-dessous. Vous pouvez aussi vous abonner avec votre carte bleue en téléphonant au 61.47.25.67

No:

Date d'expiration

Date.................................. Signature...............................

Amiga DP

Edito

Le mois d'avril a été fertile en création de démos et intros à l'occasion des démos party Saturne II et Gathering'94. Vous pouvez les obtenir en vous adressant à tous les bons distributeurs de disquettes de domaine public.
Comme tous les mois, nous vous présentons les CAM avec leur contenu habituel, et ce mois-ci, le retour des Fish qui comportent de nombreux programmes intéressants.
Prochainement, dans le cadre du DP'RAMA, nous vous ferons part des propositions des associations Free world DP, Rennes Amiga Club et Arts & images DP.
L'image de couverture provient de la CAM# 868 et se nomme ATTACK.

NEWS DP





Amiga Storm 3

Ce fanzine Amiga au format A5, fort de ses 52 pages, a doublé son tirage (300 exemplaires). Un second tirage avec couverture couleur a été réalisé. La majorité de ses lecteurs (70%) ont découvert Amiga Storm dans AmigaNews. Ce numéro (avril/mai) est un spécial Imagina. On y trouve des news, du DP, de la PAO, du C, Julia, de la musique, etc... Il est disponible chez Phase et par correspondance au prix de 15 Francs. *(AmigaStorm, chemin Beauchet, 78490 Galluis, tél 34 86 98 99 le soir)*

Fun Flash Cool II

Ce petit fanzine A5 humoristique et mordant en est au numéro 14 (mars 94). On y trouve un extrait du carnet de Léo, un test d'AmiGo, etc... Pour l'obtenir, envoyer une de vos productions (gfx, prg, zik) ou deux timbres à 2F80 à Franck Moreau, 132 rue Jean Follain, 50000 Saint Lô

Amigazette

José Grillierre a créé le fanzine Amigazette. Le premier numéro (mars avril) contient des articles d'ordre général, une rubrique jeux (tests et astuces), du courrier, de l'Amos, etc... Les 16 pages de ce fanzine au format A4 sont disponibles contre un chèque de 12 Francs. *(Amigazette 83, 872 chemin mon paradis, 83200 Toulon)*

RTC

Maxime Sikli vient d'ouvrir un serveur RTC accessible depuis un minitel 24H/24, 7J/7, au numéro 30 59 04 91. Au menu, on trouve du courrier électronique, de la programmation, de la musique, du graphisme, de la télématique, des montages électroniques, des petites annonces, du téléchargement, etc...

BBS

Un nouveau BBS vient d'ouvrir au numéro 93 71 11 75. Il consiste en un A2000, 68030 à 25Mhz, 9Mo RAM, DD SCSI 1Go, modem US Robotics dual 16800. Il y a des conférences démos, coders, images, modules, utils, jeux et bien sûr du DP.

Gathering'94

Une party importante s'est déroulée en Norvège du 28 mars au 1er avril. Vous pouvez vous procurer les nombreuses démos et intros produites à cette occasion chez la majorité des distributeurs de domaine public (Attila, Amigamania, etc...)

MegaDP

Stéphane Carré a créé la collection MegaDP il y a un an. Cette collection rassemble les meilleurs logiciels diffusés en freeware et shareware. Elle en est au numéro 5. Quasiment chaque programme est accompagné d'un texte d'aide en français. Cette collection est disponible au tarif de 15 Francs la disquette. Un catalogue sur disquette des productions de Stéphane vous sera envoyé contre une disquette et une enveloppe auto adressée timbrée à 4F40. Stéphane Carré, 12 rue de Colmar, 59290 Wasquehal

Fanatik



Vous avez certainement remarqué l'apparition d'un intitulé mystérieux concernant la nouvelle association Fanatik dans la rubrique association. En fait, Fanatik a pour but la distribution de logiciels du domaine public ainsi que la diffusion d'un journal bimestriel, propre à l'association, intitulé FTK-MAG. Trois numéros sont disponibles contre 8F40 en chèque ou timbres. Une collection domaine public appelée FTK est en cours d'élaboration. Elle sera diffusée uniquement sur disquette haute densité. Depuis 1990, Fanatik a produit et distribué par l'intermédiaire de FDS une cinquantaine de modules musicaux. Il existe sur minitel le 3614 code chez*fanatik.

Flas

Comme tous les mois, la rubrique Flash DP vous propose un aperçu des meilleurs logiciels du domaine public disponibles sur Aminet et/ou dans les collections Fish et CAM. Le mois prochain, nous examinerons en détail pour vous les Fish 951 à 975, ainsi que, sous réserve de disponibilité, les CAM 872 et +.

AMIGA RealTime Monitor V2.0 © Feb 10 1994 by F.J. Mertens & D. Jansen

> 23 tasks

Address	Pri	Stack	Signals	State	Code	Type	Name
00821c90	4	3990	f0000000	wait	ET--	process	MultiUser.server
00820560	0	2990	c0009000	wait	ET--	process	« IPrefs »
0083c350	0	3990	80000000	wait	ET--	process	nickprefs 37.9 (5.3.92
00841c50	0	3990	80001000	wait	ET--	process	CLI(3):ConClip
000296a0	0	2046	80000010	wait	ET--	process	ramlib
0088cc60	5	8190	20001000	wait	ET--	process	MagicMenu
008c0bb0	0	3990	e3149000	wait	ET--	process	CLI(1):DH1:Outils/Snap
0000f5d0	5	4094	f0000000	wait	ET--	task	console.device
00802d90	10	1190	c0000100	wait	ET--	process	RAM
008631c0	5	2046	80000100	wait	ET--	process	ParMHandlerTask
00022260	10	2390	40000100	wait	ET--	process	DF0
00844520	1	5990	c0000000	wait	ET--	process	CLI(4):Workbench
000242e0	0	590	40000100	wait	ET--	process	DH1
00875700	10	2990	e0001000	wait	ET--	process	xData
00840bc0	21	3990	c0000000	wait	ET--	process	CLI(2):QMouse
00845d80	2	4094	e0000000	wait	ET--	process	CLI(5):Browser
00016cc4	5	510	80000300	wait	ET--	task	trackdisk.device
0000b2c2	20	4094	c0000000	wait	ET--	task	input.device
00021ed4	5	4094	80000000	wait	ET--	task	scsi.device

Tasks	Windows	Libraries	Devices	Resources	Ports	Residents
Interrupts	Vectors	Memory	Mount	Assign	Locks	Fonts
Hardware	Res Cmds	Semaphores			Monitor	Last Alert

ARTM v2.0 CAM # 858

ARTM v2.0 CAM #858

On ne présente plus ce logiciel, désormais considéré comme un grand classique, que tout amigaphile se doit de posséder. Il a déjà été testé dans AmigaDP dans sa version 1.6, et voici que Dietmar Jansen et F.J. Mertens nous propose une nouvelle version. ARTM (Amiga Real Time Monitor) est un utilitaire permettant de surveiller et contrôler l'activité de l'Amiga. Il est entièrement graphique et se manipule facilement avec la souris. Cette version 2.0 n'est pas une mise à jour majeure, mais elle apporte quand même des fonctions intéressantes par rapport à la version 1.6. Tout d'abord, une aide en ligne riche et conviviale. En cliquant sur un bouton, ARTM. guide est ouvert et positionné sur la dernière fonction utilisée. C'est une très bonne initiative et c'est un vrai plaisir de voir que les développeurs de DP intègrent dans leurs produits des fonctions aussi pratiques, qui deviendront bientôt indispensables. Ensuite, la fenêtre principale est à présent redimensionnable (l'ascenseur latéral est toujours présent) et ceci malgré la batterie de gadgets positionnés en bas de l'écran. Enfin, une nouvelle fonction permet de voir la liste de tous les sémaphores utilisés par le système, avec pour chaque sémaphore, l'adresse, la priorité, le nom, le nombre d'utilisations, la file d'attente et le processus père. A noter que ARTM 2.0 peut se lancer depuis le CLI ou le Workbench (avec de beaux "tools type" dans la plus pure tradition 2.0), qu'il fonctionne sous tous les OS Amiga mais qu'il nécessite la fameuse arp.library v39+.

AddPower v37.6 CAM #858

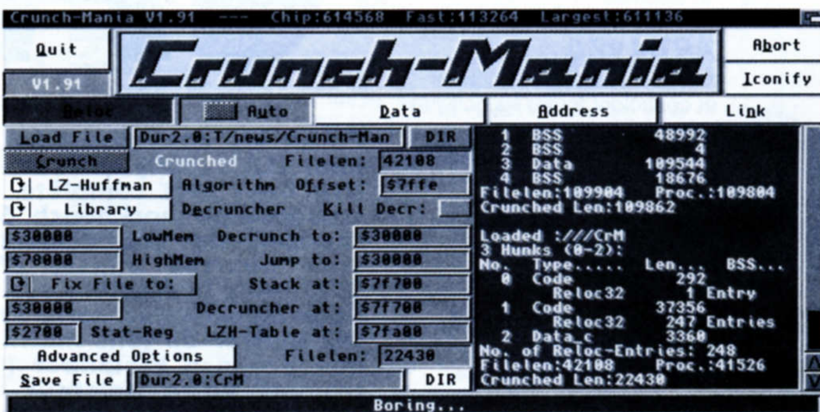
Voilà un logiciel qui semble fort intéressant. D'après son auteur, Ian J. Einman, AddPower est un outil destiné aux possesseurs du système 2.0 (et plus) qui permet "d'améliorer le fonctionnement du système". Les fonctions sont paramétrables à partir d'une fenêtre de "préférences". Citons "Diskmute", qui permet de stopper le clic (énervant) d'un drive, "Multidir", qui autorise la création récursive de répertoires, "Wildstar", qui rend le caractère "*" équivalent à "#?" sous AmigaDOS, "Fixscreens", qui transforme les écrans 1.3 (sans "tags") en écran 2.0 (utilisation de la police et des couleurs des préférences, écran centré automatiquement, etc.), "Fixmenus", qui transforme tous les menus en "NewlookMenus" (option disponible uniquement sous OS 3.0), "Borderblank", qui transforme en noir le bord de chaque écran, "Shangai", qui oblige les fenêtres qui s'ouvrent sur l'écran public (par défaut, l'écran Workbench) à s'ouvrir sur l'écran placé devant (pratique pour avoir un Shell sur l'écran de D-Opus !), "Reqtools", qui oblige tous les requesters système à utiliser la fameuse reqtools.library, "CenterWindow", qui oblige toute fenêtre ouverte sans position par défaut à s'ouvrir au milieu de l'écran, etc... (la liste est longue !). On voit donc que cet outil magique sait faire beaucoup de choses, mais la fonction la plus intéressante est sans conteste "Dosreq", qui permet de forcer l'utilisation d'un requester Asl pour sélectionner un fichier, même dans les programmes qui n'utilisent pas de requester ! Ainsi, en tapant le nom de fichier "^^" dans le vilain StringGadget de Monam ou de Newzap (ou autre ...) vous faites apparaître un magnifique requester ASL pour sélectionner votre vrai fichier à la souris. Quelle idée géniale ! Curieux que personne n'ait jamais pensé à ça... Seulement voilà, il y a quand même un léger problème. Tout ce que je viens de vous raconter, je l'ai lu dans la documentation, car AddPower ne marche pas sur ma machine (il plante lamentablement tout le système dès qu'on le lance) ! Il s'agit pourtant d'un bête Amiga 500 Plus sous OS 2.1 ! Si ce logiciel ne marche pas sur cette bécane, je doute fort qu'il puisse marcher sur la

DP Flash

plupart des configurations. Il y a donc deux hypothèses: ou bien l'auteur (qui travaille avec un Amiga 3000, équipé d'un 68030) a malencontreusement compilé son produit avec une option de génération de code 68020 , ou bien il y a une erreur dans le programme, erreur qui est due à l'archivage. Je penche plutôt pour la première hypothèse, d'autant plus que l'auteur précise dans sa documentation qu'il n'a pas pu tester son produit sur d'autres machines. Quoi qu'il en soit, nous vous tiendrons au courant des éventuelles mises à jour de ce produit, qui semble très prometteur...

Crunch-Mania v1.91 CAM #858

Depuis les mémorables PowerPacker et Imploder, nous n'avions pas eu de compresseur possédant autant de fonctions et d'ergonomie. Certes, la librairie générique "Xpk" et toutes les librairies de compression associées (Nuke, Fast, Huff, etc...) ont instauré un véritable standard "de facto", tant le concept est intéressant et souple. Mais il manquait un nouveau "cruncher" dans la plus pure tradition. Et bien le voilà ! Crunch-Mania, de Thomas Schwarz, est le digne successeur d'Imploder. Il en reprend les grands principes (compression rapide d'exécutables, paramétrage du niveau de compression, décompression ultra-rapide, facilité d'utilisation, etc...) mais avec de nombreuses améliorations qui font prendre un sévère "coup de vieux" à Imploder et à PowerPacker. A tel point qu'après quelques minutes d'utilisation, on est tellement séduit par ce produit qu'il devient impossible d'imaginer pouvoir utiliser autre chose ! Il serait trop long de détailler entièrement toutes les possibilités de Crunch-Mania. Il est probable que ce produit sera testé très bientôt et en détail dans Amiga News. Il est très comparable à Imploder, mais apporte des fonctions supplémentaires et de meilleures performances. Ainsi, Crunch-Mania permet de compresser les exécutables, mais aussi les données, il permet de compresser d'un seul coup toute une hiérarchie de répertoires et de fichiers, son sélecteur de fichiers est meilleur (Reqtools), il est toujours plus rapide et plus efficace à la compression, et il peut être lancé et entièrement configuré depuis le CLI. Cruch-Mania peut utiliser (comme Imploder) une librairie pour la décompression. En détournant l'appel à la fonction LoadSeg() vers une routine de la libraire CrM.library, Crunch-Mania fabrique des fichiers plus courts, qui pourront être décompressés automatiquement à chaque appel de cette fonction. On peut ainsi compresser les librairies, les devices, les handlers, etc... L'autre niveau est le Run-time Data-Decruncher (RTDD). Il intercepte six ou neuf fonctions de la librairie DOS de telle sorte que N'IMPORTE QUEL fichier chargé soit automatiquement décrunché de façon transparente pour les applications (on connaissait déjà un équivalent avec le couple Xpk + XData). Cerise sur le gâteau, Crunch-Mania est "compatible" avec XPK grâce aux libraires xpkCRM2.library et xpkCRMS.library ! L'auteur a eu l'idée géniale d'incorporer plusieurs méthodes de compression. Par exemple, il a prévu la possibilité de compresser les modules et les échantillons audios avec un algorithme basé sur les deltas de Fibonnacci. Cette méthode donne de meilleurs résultats que les algorithmes de compression traditionnels, comme le prouve le petit tableau suivant, qui compare la taille originale et compressée de plusieurs modules audio:



Crunch-Mania v1.91 CAM# 858

ModuleOriginal		Sans Deltas		Avec Deltas	
mod.acid yell	230764	19.7%	185338	27.0%	168350
mod.badada	112742	35.1%	73196	41.2%	66338
mod.flatliner	140886	29.3%	96648	47.8%	73612
mod.gotta speed	108594	21.4%	85338	33.7%	71992
mod.hard attack	108100	47.0%	57260	54.6%	49118
mod.leck mich am arsch	125486	39.0%	76528	46.3%	67338
mod.something big	162756	19.5%	131092	27.2%	118556
mod.world of terror	102114	48.2%	52932	51.8%	49174
mod.you gotta believe	85092	24.7%	64084	26.6%	62490

Tableau - Comparatif
Crunch-Mania v1.91 CAM# 858

On voit donc tout l'intérêt de cruncher les modules avec la méthode des deltas ("mode sample"): la compression est meilleure, et elle est toujours aussi rapide ! Bref, inutile de tourner autour du pot: Crunch-Mania est tout simplement LE MEILLEUR CRUNCHER disponible actuellement. Un grand coup de chapeau à son auteur !

ASTERblIT v6.2 CAM #858

Les "accélérateurs graphiques" ne manquent pas sur Amiga, depuis le fameux "CPUBlit". Arthur Hagen nous propose un outil un peu différent, car il tient compte de votre machine: si vous avez un Amiga normal, sans processeur accéléré, fASTERblIT utilisera des astuces hardware (priorité du Blitter) et software (meilleures routines) pour accélérer l'affichage. Par contre, si votre machine est équipée d'un processeur rapide, certaines routines (comme BltClear()) utiliseront votre processeur au lieu du Blitter pour fournir dans tous les cas les meilleures performances. fASTERblIT est donc un outil intelligent, et comme il est très facile à utiliser, il se présente comme un des meilleurs du genre.

VChess 2.0 CAM #864

On termine comme d'habitude par un jeu. Ce mois-ci, j'ai choisi l'excellent VChess 2.0 (de Stephan Salewski). Il s'agit d'un jeu d'échecs fonctionnant sur l'écran Workbench, et qui possède la particularité d'être entièrement réalisé avec des vecteurs. Toutes les pièces du jeu (ainsi que l'échiquier) sont vectorisées, permettant à l'utilisateur de redimensionner à loisir la fenêtre principale.

C'est très pratique et assez joli. Quant au jeu lui-même, il semble très honnête, mais sans plus. Toutes les fonctions classiques des jeux d'échecs sont présentes (undo, suggestion, etc...) et l'ordinateur s'avère un partenaire difficile à battre (pour un joueur moyen).

Bref, un bon jeu d'échecs, original dans sa réalisation.

Gilles Soulet



VChess 2.0 v1.91 CAM# 864

CAM

Parmi les nouvelles CAM, vous trouverez Iconian (CAM 860) qui semble être une alternative bien plus complète que l'éditeur d'icône standard du workbench. Si vous trouvez que la capacité de vos disquettes est insuffisante, vous pourrez utiliser DiskSpareDevice (CAM 858) mais la fiabilité est-elle au rendez-vous ? Pour agrémenter votre Workbench, vous pourrez utiliser de jolis motifs choisis parmi les 80 que propose Walpaper (CAM 862). Et si vous trouvez votre pointeur tristounet, AnimPoint (CAM 860) vous permettra de lui donner vie.

CAM #857 Utilitaires

ACalc v1.31

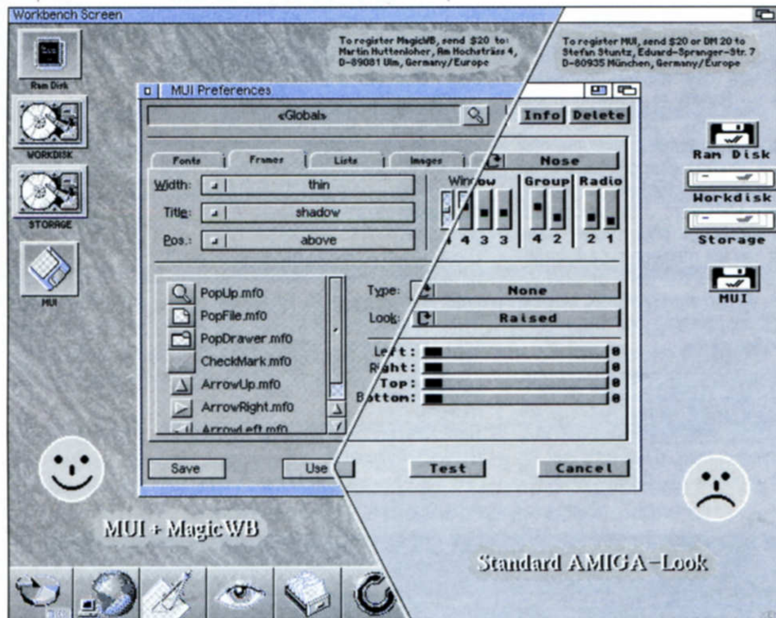
ACalc est une calculatrice fonctionnant en mode virgule flottante (IEEE double précision) et en mode basé (décimal ou hexadécimal), capable d'apparaître sur n'importe quel écran. Binaire seul. Auteur: Denis Gounelle

ARTM v2.0

Moniteur temps réel affichant et contrôlant toutes les activités du système telles que tâches, fenêtres, librairies, devices, ressources, ports, programmes résidents, interruptions, vecteurs, mémoire, mount, assignations, locks, polices, hard et res cmds, etc... Il dispose d'une interface Intuition complète. Fonctionne sous WB1.3 et WB2.x. Binaire seul. Auteurs: Dietmar Jansen et F.J. Mertens

PowerCache v37.104

PowerCache permet d'installer des caches. Il dispose d'une interface Intuition, d'une aide en ligne, d'une documentation AmigaGuide de plus de 120 Ko, d'une interface ARexx complète et d'une localisation. Requiert le Kickstart 2.04 ou +. Source CatComp fourni. Shareware. Binaire seul. Auteur: Michael Berg



MUI v2.0 user (CAM#859)

PowerSnap v2.2a

Un utilitaire qui, à l'aide de la souris, marque des caractères n'importe où sur l'écran et les colle à n'importe quel endroit comme dans le CLI ou dans un string gadget. Binaire seul. Auteur: Nico François

ToolsDaemon v2.1a

ToolsDaemon vous permet de lancer des programmes en sélectionnant simplement leur nom dans un menu qui s'affiche sur le Workbench 2.0. Il supporte les caractéristiques AppWindow: il suffit de déplacer l'icône du programme dans sa fenêtre pour que celui-ci soit ajouté automatiquement au menu. Binaire seul. Auteur: Nico François

WindowDaemon v1.6

Window Daemon vous permet d'avoir un plus grand contrôle sur les écrans et les fenêtres Intuition (via ARexx, etc...). Binaire seul. Auteur: David Swasbrook

Yass v2.0

Yass est une commodité de sélection d'écrans pour les Amiga avec l'OS2.0 ou +. Elle est capable de changer l'écran public par défaut, etc... Binaire seul. Auteur: Albert Schweizer

CAM #858 Utilitaires

AddPower v37.6

Un utilitaire qui ajoute quelques caractéristiques utiles à l'OS 2.0+, comme une requête de fichiers sur n'importe quel programme, un anti-click pour les lecteurs, le "wildcard" * = #?, la mise en noir des bords de l'écran, l'ouverture de n'importe quelle fenêtre devant l'écran etc... Interfaces Workbench et AmigaDOS avec documentation AmigaGuide en ligne. Binaire seul. Auteur: Ian J. Einman

CliVa v2.3

CliVa permet de créer une interface entièrement configurable pour lancer vos programmes à partir de boutons. Des exemples sont fournis dans l'archive. Binaire seul. Auteur: Christian Warren

Crunch-Mania v1.91t

Un compresseur d'exécutables, de données et d'adresses avec un ratio de compression aussi bon que celui produit par Lha. Le package contient des exemples de sources, des Autodocs et d'autres programmes utiles. La documentation est disponible au format ASCII et AmigaGuide. Binaire seul. Auteur: Thomas Schwarz

DiskSpareDevice v1.6

DiskSpareDevice permet de formater vos disquettes jusqu'à 984 Ko et 1968 Ko pour les disquettes HD. Requiert le Kickstart 2.0 ou +. Binaire seul. Auteur: Klaus Deppisch

fASTERblIT v6.2

Un petit programme qui pourra augmenter la vitesse de traitement du blitter comme FastBlit, pour tous les Amiga, mais avec un certain nombre de fonctions en plus. Binaire seul. Auteur: Arthur Hagen

KingCON v1.1

Un 'console-handler' (shell) qui remplace les devices standards 'CON:' et 'RAW:'. Il est 100% compatible et ajoute beaucoup de caractéristiques très utiles. Une version optimisée pour MC68020 est fournie. Requiert l'OS2.x. Binaire seul. Auteur: David Larsson

OptIcon v1.5

Optimise l'image des icônes en vitesse et taille. OptIcon lit un fichier ".info" donné et optimise les champs "PlanePick" et "PlaneOnOff" dans la structure Image de l'icône. Source C fourni. Auteur: Tobias Ferber

ShellMenus v2.7

Un programme qui offre une interface Intuition pour éditer les menus. Requiert l'OS 2.04+. Binaire seul. Auteur: Mark Ritter

StoneCracker v4.10.2

StoneCracker est un compresseur de fichiers exécutables et données. Binaire seul. Auteur: Jouni Korhonen

CAM #859 Utilitaires

MUI v2.0 user

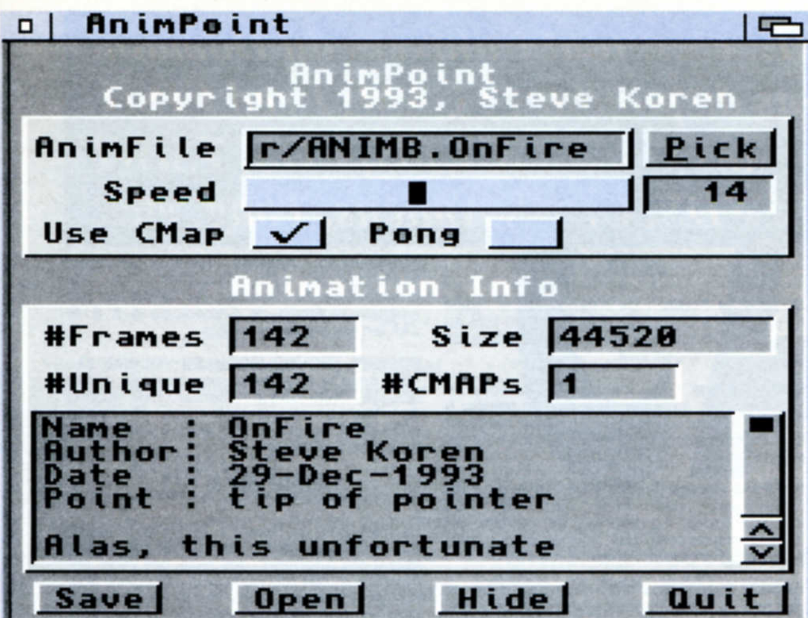
MUI est un système orienté objet pour créer et entretenir les interfaces graphiques. Binaire seul. Auteur: Stefan Stuntz

MUI IconUpdate v1.2

Ce programme est un complément de MagicWB. Il permet de remplacer les images des icônes que vous ne trouvez pas jolies par l'image d'une icône standard. Il dispose d'une interface utilisateur MUI complète, d'une série de commandes ARexx et il est capable de "réparer" les icônes 3-bitplanes pour les afficher correctement sous l'Amigados 3.0. Source C fourni. Auteur: Robert Poole

MUIProCalc v1.3

Une calculatrice scientifique avec interface basée sur MUI. Elle ne permet pas de tracer des graphiques, mais offre les facilités d'un historique pour insérer des expressions, différents formats de sortie et une abondance de fonctions. De plus, l'aspect de la calculatrice peut être personnalisé. Giftware. Source C fourni. Auteur: Kai Iske



AnimPoint v1.0 (CAM# 860)

CAM #860 Utilitaires

AnimPoint v1.0

C'est un animateur de pointeur pour l'AmigaDos 3.0 ou + avec un 68020 ou +. Il supporte ARexx, les anim-brushes IFF standards ou les animations op-5, les sprites 16 couleurs et dispose d'une interface utilisateur graphique. Binaire seul. Auteur: Steve Koren

Fake20 v0.1

Si vous avez un Amiga 1200 accéléré (carte 68030) certaines démo AGA pour "1200 seulement" ne tournent pas. Fake20 permet de changer les "AttnFlags" pour faire croire à une démo qu'elle est en présence d'un 68020. Source E fourni. Auteur: C. Randall

Half-N-Half v0.1

Certains programmes nécessitent de la mémoire Fast pour fonctionner. Si votre Amiga 1200 n'en est pas pourvu, cet utilitaire permet de prendre 1Mo de CHIP et de faire croire au programme qu'il s'agit de 1Mo de mémoire FAST. Ne fonctionne qu'avec les logiciels qui se lancent sous le système et ne survit pas à la réinitialisation. Auteur: C. Randall

HFK v39.46

Une horloge qui se fond avec la barre de titre du Workbench 3.0. Elle n'utilise quasiment pas le CPU et a été écrite en C. Binaire seul. Auteur: Herbert West

Iconian v1.90ß

Une alternative à IconEdit 3.0 de Commodore. (L'AGA n'est pas requis). Reprend 95 % des caractéristiques d'Icon Edit 3.0 avec en plus une fenêtre complètement redimensionnable avec le support d'une police de taille standard, le contrôle d'une palette de plus de 256 couleurs, le verrouillage du crayon, les annulations multiples, etc... Supporte les textes avec des polices ayant un contour, une ombre, etc... Sauve les icônes avec un nombre x de niveaux ou force une profondeur de huit niveaux. Permet de couper/coller les brosses, offre 16 niveaux de grossissement et des fonctions pour doubler, diviser ou retourner les icônes et faire le transfert de couleurs des icônes de type 1.3 vers 2.0 et inversement. Binaire seul. Auteur: Chad Randall

Moned v3a

Ce programme vous permet de modifier les fréquences d'affichage horizontale et verticale de n'importe quel moniteur. Source C fourni. Auteur: Raul A. Sobon

PicDatatypes v42.1

Voici des datatypes additionnels pour les formats graphiques les plus courants. Ils permettent d'afficher des icônes Windows, des images au format .BMP, MacPaint et PCX. Requiert le Workbench 3.x. Binaire seul. Auteur: Commodore-Amiga

PMontre v1.2

Une horloge digitale Freeware pour le Workbench. Celle-ci affiche l'heure, la date, un calendrier en anglais, français, allemand, la mémoire libre en Chip, Fast et au total. Elle dispose d'une option PubScreen, d'une alarme avec une requête et d'une option d'affichage sans contour. Binaire seul. Auteur: Pascal Pensa

Ramspeed v2.16

Permet de tester la vitesse de votre mémoire en copiant le contenu de la chip en fast, la fast en chip, la chip en chip, la fast en fast... Requiert le Workbench 3.0+. Source C fourni. Auteur: Raul A. Sobon

ScreenSelect v2.2

Une commodité écrite à l'attention de ceux qui ont l'habitude de jongler avec plusieurs écrans. Requiert le Kickstart 2.04 (V37) ou mieux. Binaire seul. Auteur: Markus Aalto

SetEnv v39.0

Une alternative à la commande Shell SetEnv de Commodore qui tire parti des avantages de l'OS 3.0 en apportant de nouvelles caractéristiques. Requiert l'OS 2.04+, mais la nouvelle caractéristique SAVE/S requiert l'OS 3.0 pour fonctionner. Source Oberon-2 fourni. Auteur: Franz Schwarz

SetPatch v40.14

SetPatch 40.14 est conçu pour améliorer l'OS des Amiga équipés du 2.1 (V38) au 3.1 (V40). L'icône Update SetPach est conçu pour mettre à jour automatiquement la version du SetPatch que vous êtes en train d'utiliser. Binaire seul. Auteur: Commodore-Amiga

ShowDT v2.1

ShowDT est un afficheur pour tous les formats d'images supportés par les datatypes. Cet afficheur supporte aussi la mise à l'échelle proportionnelle de l'image par rapport à l'écran. Le MUI est requis pour la version GUI. L'autre version (similaire à ShowDT 1.x) ne nécessite pas le MUI. Requiert l'OS3.0+. Binaire seul. Auteur: Chris Lawrence

Super83

C'est un remplacement du pilote du moniteur Super72. Il accroît la vitesse de rafraîchissement jusqu'à 83 hz et la vitesse de balayage jusqu'à 27,.. Mhz. Beaucoup de moniteurs VGA sont capables d'afficher ce moniteur. Il fonctionne bien sur un NEC 3D. Binaire seul. Auteur: Craig Arnoldt

SwazInfo v1.0

SwazInfo remplace la fonction Icônes/Informations du Workbench (v39+) pour donner un plus grand contrôle à l'utilisateur lors de l'édition. Binaire seul. Auteur: David Swasbrook

VMM40 v1.1

VMM40 implante un gestionnaire de mémoire virtuelle pour les Amiga équipés d'un 68040. Il dispose d'une belle GUI pour entrer tous les paramètres, mettre certaines tâches hors service et pour charger les fichiers depuis la mémoire virtuelle. Binaire seul. Auteur: Martin Apel

CAM #861 Utilitaires

Leggi v2.0

Lecteur de fichiers ISO/ANSI puissant respectant cette norme. Il supporte les fichiers compressés avec PowerPacker, etc... Requiert l'OS2.04. Binaire seul. Auteur: Sebastiano Vigna

Moor v2.4

Un afficheur de texte. Il reconnaît les fichiers au format Powerpacker, dispose d'une requête Reqtools, d'une barre de défilement du texte en temps réel et peut manipuler les codes et tabulations ANSI. Binaire seul. Auteur: John Badina II

Most v1.54

Un afficheur de texte pour système 2.0. Il les caractéristiques suivantes: nombre illimité de fenêtres, fonctions de recherche, support du clipboard, PubScreen, AppWindow, Applcon, un port ARexx, une localisation, le support des AmigaGuide, de la librairie XPK, etc... Binaire seul. Auteur: Uwe Röhm

MultiIndicator v1.7

MultiIndicator v1.7 affiche les fichiers ASC (avec ou sans les séquences ESC et les tabulations), les fichiers HEX et Guide (si un indicateur Guide externe est disponible). Il affiche les fichiers Guide compressés correctement, ce qui n'est pas possible si vous utilisez AmigaGuide ou Multiview seul. Vous pouvez compresser et crypter les fichiers avec XPK. Il supporte la localisation à partir du Workbench 2.1 ainsi que beaucoup d'options propres au Workbench 3.0. Il dispose aussi d'un bon fichier d'aide. Binaire seul. Auteur: Andreas Baum

Textra v1.15

Un éditeur de textes disposant de beaucoup de caractéristiques. Binaire seul. Auteur: Mike Haas

CAM #862 Icônes

HofiDI166

166 icônes Doc huit couleurs pour ToolManager. Toutes les icônes sont dessinées avec la carte des couleurs de MagicWB.

KMI II

Voici la seconde parution des icônes complémentaires de MagicWB. Auteur: Christian Scholz

MagicWB-Icons v1.1

Voici une autre collection d'icônes pour MagicWB. Beaucoup de nouvelles icônes ToolManager (comme celles publiées par KMI). Auteur: Tobias Ferber

WalPaper

80 fonds d'écrans en 16 couleurs pour Magic WB. Auteur: David Walthour



SILICONE-DP change de logo!

Prix unique pour toutes les collections DP : **12 F la disquette**

ATTENTION : fermeture exceptionnelle du 29 Avril au 7 Mai

Donc, encore ce mois ci : 10 disques achetés : +2 gratuits !!

CAM - FredFish - DPAT - DPAF - TSIWF - TBAG - UGA -ASC -CD32 AmigaBox - ASI Games - LSD - Games Galore - AMIGAN -Amicus AmigaTools - RadioAmateur - 3615Laetitia - 17 Bit Software !!!

DomPub & Co N°6

Le magazine du DP sur disque de Bélier Production. Shareware : 20 F

A voir absolument : la collection

AMIGA BOX

La meilleure compilation des derniers utilitaires DP triés pour vous par Bélier Production!!!

CD ROM !

Nous distribuons les meilleurs CD ROM du DP tous compatibles A570, CDTV et CD32 (nous contacter).

17Bit Collection de 1à 2301 : 300 F
17Bit Continuation la suite : 230 F
CDPD 1 Fish 1 à 660 : 230 F
CDPD 2 Fish 661-760, Scope : 230 F
CDPD 3 Fish 761-890, slides : 230 F
Démo CD- 650 Mo de démos : 230 F
Démo CD2 - Démos, modules : 230 F
Le **CD Aminet**. Le CD du serveur US nouvelle version de Février 94 : 180 F
MultiMédia CD : ClipArts, logos, polices, fonds, images, etc, etc ... : 230 F
ClipArt Goliath : 600 Mo de ClipArts : 150 F
NOUVEAU !! CD **Lock-n-Load** pour retrouver les meilleurs jeux du DP/Shareware sur ce CD compatible CDTV/CDROM/CD32 : 230 F

Les CD d'images PC compatibles AMIGA

GIFF Galore : 5000 images 256 couleurs (disponibilité incertaine) : 250 F
Space & Astronomie, uniquement des images de l'espace sur ce CD : 230 F
World of Flight : tout le monde de l'aviation en images sur ce CD : 230 F
World of Trains : la même chose mais sur les trains ! 230 F

Port recommandé conseillé.

Initiation à l'Amiga

Aprenez à bien utiliser votre Amiga 1200, 4000, ou WB 2.1 grâce au livre "Comprendre et bien exploiter son Amiga" (livré avec un ensemble de logiciels vous permettant d'utiliser au mieux votre machine). Ce livre destiné aux débutants et aux utilisateurs moyens est édité par des pros de l'Amiga, il est simple et complet. Vous y découvrirez l'utilisation du système et toutes les resources de votre Amiga. De plus, pour fêter Noël, nous vous offrons en prime une série de logiciels DP qui vous permettront d'améliorer les capacités de votre machine préférée en quelques heures.

Pack Initiation livre + logiciels
270 F + port (recommandé conseillé)

Polices Vectorielles

800 Polices !!

PAO, Vidéo, Titrage...

Le plus large choix de polices Compugraphics ou Adobe de DP à

2 Francs la police !!!

A utiliser avec PPage, PageSetter, FinalCopy, Excellence!, Dpaint, Kindwords, Scala, etc ...
Egalement notre collection de ClipArt
avec de nouveaux cliparts en couleur

Utilitaires

Ne trainez pas pour découvrir une nouvelle collection ! Les AmigaTools regroupent les dernières versions des meilleurs utilitaires du DP. Des versions très récentes bien avant leur disponibilité sur Fish ou CAM !!!! Déja plus de 100 disquettes pour votre plaisir...

Avec les collections AmigaBox et LSD Utils, le plus génial catalogue d'utilitaires du DP est définitivement chez *Silicone-DP !!!*

BOX 56 et 57 : **POV 2**. Le plus célèbre des modeleurs/rendeurs en raytracing DP sur Amiga.
BOX 69 : Des samples musicaux et de digitalisations des guignols de l'info. JPP !!!!!
BOX 70 : SCR1 vous offre une palette 24 bits pour modifier toutes les couleurs du WB et plus seulement les 8 premières. SwazInfo remplace la fenêtre Info du WB en beaucoup, beaucoup mieux. Plus facile et plus complet!
BOX 73 : DT affiche les écrans ouverts en icônes sur le WB pour y aller d'un simple clic de souris. *RAPIIIIIIIDE !!!*
BOX 75 : dernière version d'une Doc AREXX en Anglais
BOX 76 : MKick0.61 vous permet de changer de kickstart et également très utile, une liste d'imprimante avec pour chacune, son driver AMIGA compatible. Ca manquait !
BOX 77 : Parnet-for2.04 : une version plus rapide et plus petite de parnet pour WB 2.04 ou plus
BOX 82 : BootLock bloque votre startup par un mot de passe en ouvrant en plus un faux écran de station SUN !!!
BOX 84 : 1942SetUp. Un patch complet pour corriger et améliorer l'affichage et l'overscan des moniteurs 1942 et 1960 Commodore. L'indispensable !
LSD 133 : Un viewer TIFF (24 bit Mac ou PC) et un générateur de fractales MandelMania 4.1
LSD 140 : TSMorph est un bon programme de morphing - HP2 est un système de driver pour imprimante HP4L
LSD 141 : MPEG compressor fabrique le dernier cri de la compression d'images en temps réel sur Amiga
UGA 15 Sheduler est un gestionnaire de tache génial qui peut entre autres fermer les écrans ou les tâches plantées
UGA 30 Avec PPrefs chaque mode graphique peut être enfin affiché dans un autre mode de votre choix !!!
2503 WindBlend est un fantastique traçeur de fractales pour machines AGA uniquement. Un TOP
2524 Une tonne de drivers pour Canon, HP, Citizen, Epson, IBM, Star, Okimate, Toshiba, etc ...
2548 Encore des drivers dont la HP 550C
2748 EDWORD 4.0 démo de cet éditeur de texte
2755 Un top dans les tableurs DP : EasyCalc +. Toutes les fonctions d'un grand moins le prix !
2784 Octatutor est une aide complète à l'utilisation de Octamed 2. Trucs, exemples, etc ...
2789 Astro 22 3.5 est un magnifique logiciel d'Astrologie (pas astronomie) pour les mordus.
2828 Un créateur de Font 8 couleurs pour AMOS
2851 DTP Kid est un programme de PAO simple pour les jeunes ou les feignants...
2857 ASI FIX 1200 est un ensemble d'utilitaires pour arriver à faire tourner sur votre 1200 les logiciels 1.3/2.0.
2873 Astronomy 2.1. Cette fois, c'est bien un logiciel d'Astronomie. Les cartésiens sont ravis.
2893-2894 2 disques de fond à utiliser en vidéo ou graphisme sur Scala. On les a vu, pardon ! Ils sont nuls !
2907-2908 2 disques entièrement dédiés à ProPage2.1. Aide en anglais, pages "templates", des génies, etc ...
2914 Minimorph est un logiciel de Morphing sympa
2921 Parbench est une installation complète et entièrement automatique de Parnet pour relier 2 Amiga (ou CDTV, etc ...) par port parallèle.
2971 A posseder absolument cette nouvelle version du Relokick 1.3 qui améliore la gestion du cache processseur
2978 ASI Vidéo Titler est un pack complet pour la Vidéo avec gestion de cassettes et un éditeur de génériques.
2988 CAG fonctionne sur tous systèmes et vous permet de réaliser vos propres jeux avec images IFF, sons, etc
3018 Un logiciel de dessin shareware absolument génial. Si vous ne devez acheter qu'un DP ce mois ci,c'est lui !!!
3020 11 fonds AGA pour Scala ou Dpaint. Ceux la sont très bien !!! Pas de fractales minables du 2893/2894 !
3024 Psycho Imagine : Objets 3D Imagine (bouteille de lait, guitare, glace, television et vaisseau ThunderBirds!)
3043 States Of Europe. Une base de donnés HyperBook complète sur les états européens en Anglais.

Jeux

2191 PinBall Dreams Preview - Une démo jouable de ce simulateur de flipper commercial. Excellent !!!
2364 Oblivion - Une méga, méga, méga version DP du Defender Williams. Génial !!!!
2459 Bridge - Un bon jeu de bridge Amiga
2572 Loads A Money - Simulation de Jackpot.
2614 Mistery 2144AD - Enquète sur un meurtre sur une planète futuriste !!!
2747 AB Un space invaders AGA.
2765 Escape From Doom Le plus célèbre jeu de rôle du DP sur Amiga (très connu sur PC). FANTASTIQUE !!!
2770 Fatal Mission 2 Un beau Shoot Em Up.
2797 ABC Un jeu de carte Klondike en AGA ou chaque carte est illustrée par une Pin-Up! Un TOP DU DP !!!
2801 GNU Chess - Un excellent jeu d'échec pour WB 2 et 3 uniquement.
2837 Opération Firestrorm. Un fantastique jeu de plateforme digne du domaine commercial
2864 à 2870 - 7 disques de jeux pour l'émulateur Spectrum du disque 2710. Vraiment délirant !!!
2946 Un jeu de ligue de foot marrant avec des cartes
2964 Mad Fighters 1200 est un fantastique jeu de baston pour 3.0. Le meilleur clone StreetFighter. Incontournable
3003 Une exploration en 3D pour renflouer le Titanic
3035 GalagaDeluxe Faut il encore présenter cet excellent Galaxian de DP. Cette version est vraiment Deluxe.
3042 Un jeu de course de chevaux marrant et complet
3044 SpaceInvasion est un excellent SpaceInvaders
ASI 38 Transplant est un excellent jeu dans l'espace ou votre vaisseau doit combattre jusqu'à la mort !!!!!!
ASI 133 Un magnifique jeu de poker en français
ASI 161 GALADRIA, SpaceInvaders2, SafronDrea, en fait trois très bon Shoot'em up sur le même disque.
ASI 159 Une course de voiture en 3D, pas mal du tout.
ASI 164 ATAX Pilotez votre vaisseau à travers les glaces
ASI 166 HyperDrive est LE Shoot'em Up du DP ! Super!

Démos - Slides

2530 Team Hoï Planet Groove AGA démo
2543 Desert Dream par Kefrens
2683 Sanity Interferance Mega démo
2754 ABCD Magnifique Anim Last Stand de Craig Collins 3 Mo minimum pour la voir mais quel régal !!!
2798 Mind Warp Démo AGA de Team Hoï
2826 Pantarhei AGA démo
2872 ABCD Mean CD - La dernière création de Craig Collins à voir absolument (3.5Mo minimum)
2885 Groovy . Démo par le groupe Lemon
2919 AB Space Balls 9 Fingers Non AGA -compatible 3.0
2923 AB Charly Cat Anim 6 - 2Mo
2925 ABC Charly Cat Anim - 3 Mo
2927 ABCD Charly Cat Anim 4 - 3.5 Mo
2929 Abstrax Pig par Vivid AGA
2931 AB Scan is Lame AGA
2933 AB Complex Origin AGA
2934 Volcano AGA
2941 SubtleShades une belle démo non AGA (comp. 3.0)
2968 Démo Arte de Sanity (un des TOP de la party 93)
2973 Neural Assault Démo. Non AGA mais très sympa.
2505 ARRS Fantasy. Des images HAM de la partie qui regroupa Crystal, Silents, Anarchy, etc ...
2545 Cryptoburners Fantasy Slides. FANTASY !!
2580 et **2581** NightBreed - Jolies demoiselles AGA
2607 Ferrari Slide. Elles sont rouges et très belles.
2787 BodyShop1-Slides AGA de splendides nanas
2825 AB BodyShop 4 - Encore des fifilles AGA
2896 Erika ELENIAK - Un slide AGA et un peu hot de la jolie "maitresse nageuse" de la série télé.
2897 à 2906 Une série de slides des plus beaux mannequins du monde. AGA ou WB2.0 avec modification
2955 à 2959 5 disques d'images AGA 256 couleurs sur le thème de l'Heroïc Fantasy. Images d'une qualité exceptionnelles et les amoureux du thème seront éblouis!
2976 AB Un slide AGA d'images 3D de StarTrek. Yeah!
2977 Un slide AGA plein d'images de MC ESHER.
3004 AB Un beau slide d'images AGA en 2 disques
3014 ABC Démo AGA RayWorld. SU-PER-BE !
3015 BeyondBelief - Bonne démo AGA comme on aime
3016 FullMoon AGA Très bonne démo primé à la party93
3031 HiredGun est une démo musicale. Si on vous le dit..
3033 Biomachanoïd aussi, si on vous le redit...
3046AB BigTimeSensuality. Loupé, c'est une démo AGA



Les frais de port sont de 15 F par commande (Option recommandé + 10 F, Contre Remboursement + 35 F)

Traitement des commandes ultra-rapide (le jour même) et copies vérifiées

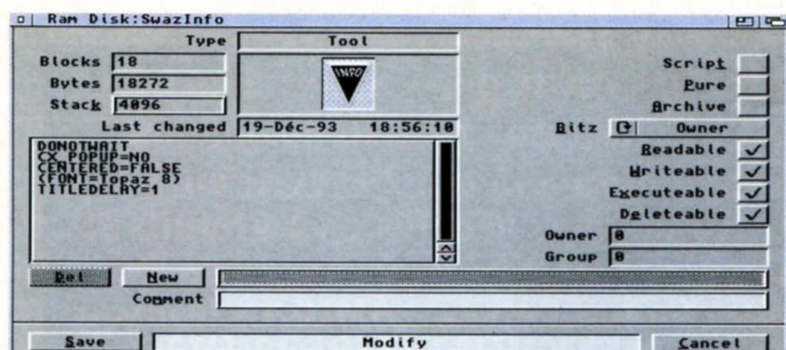
Notre catalogues des collections sur 3 disquettes avec 3 logiciels surprises : 15 F port compris (V1.9)

Catalogue sur papier de toutes les polices et des ClipArts : 20 F port compris (V1.6)

Chèques, mandats, contre remboursement ou CB. Commande téléphoniques par CB ou contre remboursement uniquement.

SILICONE-DP - 5 Bld des Arceaux - 34000 MONTPELLIER

Tél : 67.58.35.60 (de 12H30 à 19H, répondeur 24/24h)



SwazInfo v1.0 (CAM# 860)


Image (CAM# 868)

CAM #863 Jeux

UChess v2.72

Une version puissante de Gnu-Chess version 4. Le code a été réécrit pour une efficacité optimale avec un 68020 32 bits. UChess a besoin au minimum d'un MC68020, de l'OS2.04 et de 4 Mo de RAM. Une version spéciale 'L' pour 68040 nécessite 10 Mo de RAM minimum. Complètement multitâches, il détecte et supporte le mode AGA 640x480x256 couleurs. Précédente version 2.31. Binaire seul. Auteur: FSF. Porté sur Amiga par Roger Uzun

UChessTiny

Une version allégée de UChess 2.69 pour les systèmes équipés de 2 à 4 Mo de RAM. Binaire seul. Auteur: Roger Uzun

CAM #864 Jeux

CardZ v1.0

Un jeu de cartes et de patience. Il inclut deux versions de Klondique 'The Wall' et 'Up/Down'. Binaire seul. Freeware. Requiert l'OS 2.04. Auteur: Frans Zuydwijk

Chaos v5.2

Chaos, The Chess HAppening Organisation System. Chaos est un programme qui administre un tournoi d'échecs en utilisant une interface Intuition GUI complète créée avec MUI. Précédente version 5.1a. Le logiciel est localisé (anglais pour l'instant). Librairie MUI non incluse. Source C fourni. Auteur: Jochen Wiedmann

Solit v1.13

Solit est un jeu de cartes de type solitaire librement distribuable, mais pas de type Klondike pour les Amiga avec le Workbench 2.x. Précédente version 1.06. Binaire seul. Auteur: Felix R. Jeske

UChessSrc v2.72

C'est le source de la version 2.72 de UChess distribué sur la CAM 863. Requiert SAS/C v6.x. Auteur: Roger Uzun

VChess v2.0

Un jeu d'échecs shareware pleinement fonctionnel écrit en Oberon. Requiert l'OS2.0+ et peut aussi fonctionner sur des machines ayant peu de mémoire (512 Ko). Binaire seul. Shareware. Auteur: Stefan Salewski

CAM #865 Musique

ClassicsOnTheFriz

Un module de musique (un remix de Mozart). Auteur: Weasel

LaudamusTe

Le module d'un morceau classique au piano. Auteur: Weasel

LemoneTrippies

Un module de Lizard/Lemon de la RAW #6

LostAtSea

Un module d'une musique au synthé. Auteur: Weasel

TeDeum organ

Un bon module de musique baroque (version orgue). Auteur: Weasel

CAM #866 Musique

Laid And Flushed

Un module de la démo D.A.N.E. de Kefrens

MarchingSouth

Un bon module de musique de la "marche des sudistes" de la guerre de sécession. Auteur: Weasel

NoHarmDone
Module d'un genre de Jazz Latin. Auteur: Weasel

NoName

Module ProTracker de Jogeir Liljedahl

Wanderlust

Module de musique Folk transposé en jazz classique. Auteur: Weasel

Ztiny

Un petit module ProTracker de Zoraster

CAM #867 Images

Alien

Superbe dessin de la caricature d'un Alien. Auteur: RWO

DeliriumEagle

Dessin d'un aigle. Auteur: JUGI

Einstein

Buste d'Albert Eisntein. Auteur: RA

FatMan

Dessin d'un homme obèse. Auteur: NOOGMAN

FutureSunset

Dessin d'un paysage imaginaire. Auteur: HAVOK

HelenaChristensen

Dessin de Helena Christensen. Auteur: RANK

LitoriaChloris

Dessin d'une grenouille avec en paysage de fond un Canyon. Auteur: SUMALETH

Misery2

Dessin illustrant le film du même nom. Auteur: PEACHY

Pamaopa

Dessin d'une scène imaginaire. Auteur: RHAH

PamelaHanson

Dessin de Pamela Hanson. Auteur: RANK

PastelWoman

Dessin d'une femme symbolisant un papillon imaginaire. Auteur: ZORLAC

Pussy

Dessin d'un chaton sur une main. Auteur: SUMALETH

Reptiles

Dessin de petits crocodiles qui émergent d'une illustration. Auteur: Z

SherylLee

Dessin de Sheryl Lee. Auteur: PEACHY

Walker

Dessin d'un personnage imaginaire genre BatMan. Auteur: NAVY

WomanSunnies

Dessin d'une femme avec des lunettes de soleil. Auteur: RANK

CAM #868 Images

Cette disquette est consacrée aux dessins à main levée de scènes imaginaires. Elle contient Attack de GROO+RUFFERTO, Dreamchild de HOTSHOT, LeGo de RODNEY, MaximumOverscan de IRIDON, Mermaids de D-MAGE, NymphsInNature de IRIDON, Raw5 de FAIRFAX, RinkAPink de DANNY+FACET, Silkworm de FAIRFAX, Warmaster de TONIE

CAM #869 Domestique

A-Kwic v2.00

A-Kwic Indexing System est une base de données qui vous permet de créer des index sur les mots pour faire une recherche rapide par rapport à des textes. Vous permet par exemple d'indexer le contenu d'un CD-ROM par rapport à la description de son contenu, comme par exemple le CD 'aminet'. Des programmes exemples écrits en ARexx ou C qui créent des fichiers pour le contenu des CD-ROM Fish & Aminet sont fournis. Requiert l'OS 2.04+. Binaire seul. Auteur: David W. Lowrey

ASC v6.21

Source et exécutable du tableur Unix (tm) domaine public Sc, porté sur Amiga par Simon J. Raybould. Il n'est pas très adapté à l'Amiga, car il n'y a pas de menus.

DB v1.0

Db est une petite base de données rapide qui permet de gérer les adresses et les numéros de téléphone des ami(e)s ou des sociétés. C'est actuellement une parution Freeware li-

mitée à la gestion des adresses et des numéros de téléphone, ce qui n'est plus le cas dans la version enregistrée. Binaire seul. Auteur: David Ekholm

Recall v2.2

Un programme de type mémento avec beaucoup de caractéristiques. Cette version en apporte de nouvelles et corrige des bogues. La libraire MUI n'est pas fournie. Source C inclus. Auteur: Ketil Hunn

CAM #870 Programmation

ACTool v1.0

ACTool est un programme pour toutes conversions entre le décimal, l'octal, le binaire, l'hexadécimal. ACTool dispose d'une interface GUI et est compatible avec les systèmes 1.3 à 3.x. Binaire seul. Auteur: Laurent Papier

BoopsiButtonClass v37.3

Ce programme vous permet de modifier des choses que gadtools ne permet pas normalement : couleurs de fond, de border, activation des gadgets, etc... Cet exemple de code est de Doublas Keller

EDS v40.64

Il s'agit d'un environnement de programmation complet pour le langage E. C'est une commodité, qui dispose d'une AppIcon et qui peut utiliser la plupart des caractéristiques du système 3.x. Requiert le système 2.0 ou + et le langage E. Binaire seul. Auteur: Jeffrey J Peden II

M2Mui2

Ce sont les fichiers dont vous avez besoin pour écrire des programmes MUI avec M2Amiga. Les macros définies dans mui.h sont présentes et sont mises en oeuvre sous forme de MuiMacros et MuiClasses. Auteur: Stefan Stuntz

Mac2E v2.0

Cette archive contient un préprocesseur pour le langage Amiga E. Tout ce dont vous avez besoin (les fichiers include) pour utiliser MUI 1.4 est inclus. Binaire seul. Auteur: Lionel Vintenat

MUI v2.0 dev

MUI - MagicUserInterface (fichiers pour développeurs) est un système orienté objet pour créer et entretenir les interfaces graphiques. MUI intéresse à la fois les utilisateurs et les programmeurs en C, Modula, Amiga-E, Oberon, Assembleur. Il faut jeter un oeil au programme de démonstration et lire la documentation pour voir ce dont MUI est capable d'offrir. La documentation est fournie dans les formats ASCII, AmigaGuide(tm) et DVI. Auteur: Stefan Stuntz

ParseHit

Cet utilitaire permet de transformer une sortie produite par Enforcer en une liste de messages SCMsg. Pour fonctionner, il a besoin de 'FindLine' de David N. Junod (inclus dans cette archive), SCMsg du package SAS C, 'rx' du package Rexx et du script Arexx 'PutMsg.rexx'. Source C fourni. Auteur: Christian Warren

CAM #871 Télécommunications

200yearsCalender v1.00

Un calendrier de 200 ans pour le BBS Paragon. Il peut afficher un calendrier ASCII de 1900 à 2100. Binaire seul. Auteur: Al Saveriano

Cookie v1.0

Cookie est un programme à utiliser avec le programme Max's BBS d'Anthony Barrett. La tâche de Cookie est d'afficher des messages. Les messages peuvent être choisis aléatoirement dans un fichier texte. Binaire seul. Auteur: Claudio Dosio

DSE v2.01

Dave's Space Empire (DSE) est un jeu qui permet à plusieurs personnes connectées sur un BBS Amiga d'entrer en compétition pour construire le plus grand empire spacial. Binaire seul. Auteur: David Prothero

Junkwall v1.0

JunkWall est un petit programme pour le MAX'S BBS qui permet aux utilisateurs d'entrer n'importe quel message anonymement dans un espace réservé aux graffitis et délires. Source ASM fourni. Auteur: Lauri Aalto

Last v1.0

Last10 est un programme à utiliser avec le programme Max's BBS de Anthony Barret. Il indique à ceux qui appellent quels étaient les dix derniers utilisateurs présents sur votre BBS. Binaire seul. Auteur: Claudio Dosio

Lottery v1.0

Lottery est un programme utilisable sur le Max BBS de Anthony Barrett. Lottery permet aux utilisateurs de jouer leur temps de connexion !. Ils peuvent aussi bien gagner ou perdre du temps. Binaire seul. Auteur: Claudio Dosio



Noogman - FatMan (CAM# 867)



RWO Allien (CAM# 867)

MaxsDoorsII

Ce sont des "Doors" pour les BBS Paragon et MAXs BBS : AGW-Term, Allfiles v1.1, Amigastats, Andro v1.00a, ChessDoor, Death v1.0, GlobalWar v1.18d, Hamurabi, LeechBusta v1.00, LogFileView v1.0, LogIn v1.52, MasterQuest v0.1b, MaxsChat v2.20, MaxsChat v2.50, MaxsFilePatch v1.52, MaxsLoginPatch v1.52, MaxsPatch v1.52a, Mofi v2.00, MultiBulletin v1.10, OutboundControl v0.01, PlayTime v1.0, ProgramRequest v1.11, SectionSummary v1.0, SectorWarsII, SRound, TopDL v1.0, UploadLister v0.08, UserDump v1.00

Vote v1.0

Un programme à utiliser avec le programme Max's BBS de Anthony Barrett. Il permet de questionner vos utilisateurs sur un sujet quelconque. Vous devez juste entrer vos questions dans un fichier et les utilisateurs ont la possibilité d'y répondre lors de leur connexion. Binaire seul. Auteur: Claudio Dosio

Les descriptifs, que vous venez de lire, ont été traduits par Free Distribution Software (FDS) puis retravaillés par l'équipe d'AmigaNews. FDS, 82 rue de Sailly, BP 134, 59453 Lyz Lez Lannoy cedex, tél 20 02 06 63, fax 20 82 17 99, 3615 FDS



FISH

951

IconMiser v2.0

Permet d'intercepter les icônes créées par les programmes lors des sauvegardes de fichiers pour y substituer les icônes de votre choix. Il fonctionne sur Worbench 1.2 et +. Binaire seul. Auteur: Todd M. Lewis

MaxonMAGIC

Version de démonstration du programme commercial MaxonMAGIC (cf ANews 62), un extincteur d'écran animé avec sons. La version complète inclut 15 extincteurs différents et deux disquettes pleines d'échantillons sonores. La version de démonstration est presque complète à part que les préférences ne peuvent pas être sauvegardées et qu'un message rappelle à l'utilisateur qu'il s'agit d'une démo. Auteur: Klaus-Dieter Sommer, distribué par MAXON Computer



952

MachV

Parution 5.0, version 37.5 d'un utilitaire de type accélérateur de souris qui comporte aussi des touches de fonction, des macros, des caractéristiques Sun mouse. MachV dispose d'une interface ARexx complète qui vous permet d'exécuter des programmes et des fonctions depuis les touches de fonction et stocker les résultats dans des variables d'environnement. La documentation a été réécrite. Cette version est limitée à 25 macros. MachV a été localisée pour l'allemand et le **français**. Requiert l'OS2.04+. C'est une mise à jour de MachIV sur Fish 624. Binaire seul. Shareware. Auteur: Brian Moats, PolyGlot Software

UUArc v1.3

UUArc permet la transmission de fichiers binaires ou archives sur des systèmes qui n'autorisent que la transmission de fichiers ASCII, comme le courrier électronique par exemple. Précédente version 1.1 sur Fish 912. Domaine Public. Source fourni. Auteur: Julie Brandon



953

AmigaToNTSC v1.2

AmigaToNTSC patche la graphics.library pour lui faire croire que vous avez un Amiga NTSC. Précédente version 1.0 sur Fish 575. Binaire seul. Auteur: Nico François

AppCon v37.177

Déclare la fenêtre CON: actuelle comme une AppWindow et vous permet d'y laisser tomber vos icônes. Alors, le nom et le chemin d'accès de l'icône sont insérés dans la ligne de commande exactement comme si vous les aviez tapés sur votre clavier, mais un peu plus vite ! Source fourni. Auteur: Stephan Fuhrmann

ByteFilter v1.20

ByteFilter filtre et sort des octets spécifiés de n'importe quel fichier, ce qui vous permet par exemple d'extraire les textes d'un fichier binaire. Utilise la librairie jhextras qui est incluse. Freeware. Source fourni. Auteur: Jan Hagqvist

EasyCatalog v0.8b

Un éditeur de fichier catalogue IFF-CTLG. Les catalogues existants peuvent être chargés et modifiés. Requiert le Kickstart 2.x ou +. Catalogues anglais et hollandais fournis. Binaire seul. Auteur: Jeroen Smits

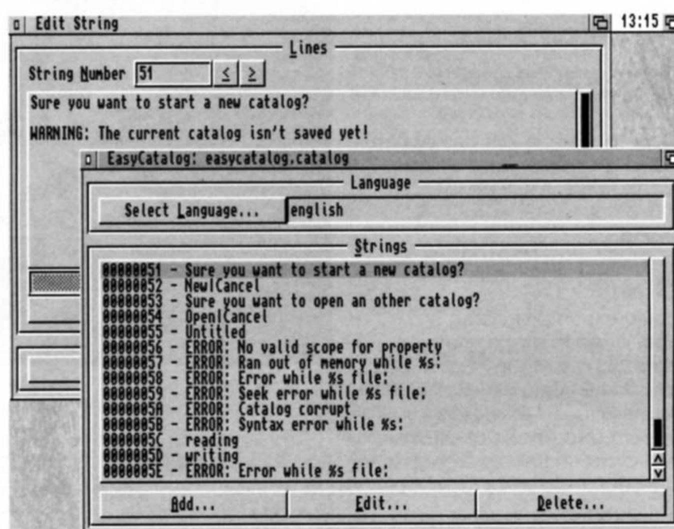
ISAM v1.03

Il s'agit de la librairie ISAM Server/Linker. Elle offre un moyen facile pour enregistrer et récupérer des informations d'une base de données. Utilisable depuis le C, l'ARexx, l'Assembleur, etc.. Fonctionne sur Amiga 1.2 et +. Précédente version 1.01 sur Fish 766. Auteur: Scoot C. Jacobs, RedShift Software

LHA DOpus v1.0

Un script ARexx pour Directory Opus 4.11 qui liste le contenu des archives Lha dans une fenêtre de DOpus. Autorise les opérations d'extraction, d'effacement et d'ajout sur des fichiers spécifiques de l'archive. Freeware. Auteur: Michiel Pelt

Revoilà les Fish!
Après une courte absence, voici les disquettes 951 à 975. Au numéro 1000 Fred passera sur CD ROM exclusivement (mais les disquettes seront disponibles pour ceux qui n'ont pas de lecteur.



Easy Catalog Fish 953



954

MFT v1.03

Multi-Function Tool (outil multifonctions). Une commande qui synthétise les commandes DOS suivantes: rename, delete, makedir, wait, filenote. Source assembleur fourni. Auteur: Thorsten Stocksmeier

SCAN8800 v2.38

Un programme de gestion de base de données spécialisé, pour le stockage des fréquences et des noms de stations pour récepteurs ondes courtes. Il peut aussi contrôler un récepteur pour 'scanner' les fréquences. Précédente version 2.33 sur Fish 864. Binaire seul. Auteur: Rainer Redweik



955

DlxGalaga v1.0

Deluxe Galaga est un bon jeu de type shoot'em up. C'est une nouvelle version d'un classique programmé par l'auteur de l'excellent DeluxePacman. Binaire seul. Shareware. Auteur: Edgar M. Vigdal

MuroloUtil

Plusieurs scripts et utilitaires CLI. Sont inclus: **Button**, un petit utilitaire qui ouvre une requête avec un texte donné. Utile pour les fichiers batch et les scripts. **C64Saver** lit un programme basic du Commodore 64, le décode et le sauve dans un fichier lisible. **Calendar**, imprime un calendrier mensuel et des informations au sujet des jours. **CarLost**, un utilitaire qui génère des DTR à envoyer sur le port série. **CDPlayer**, un utilitaire qui joue des CD audio sur CDTV et A570. **FMBadFmt**, un utilitaire basé sur Intuition qui formate les disquettes défectueuses et les rend utilisables. **KickMaker**, permet de créer une disquette contenant la dernière version du Kickstart (pour les possesseurs d'un A3000 seulement). **SerTest**, ouvre une fenêtre et affiche la situation des signaux sur le port série. **Switch**, ouvre une petite fenêtre au centre de l'écran avec un texte donné et deux boutons pour le choix. La plupart des programmes nécessitent l'OS2.04 ou +. Beaucoup de sources sont fournis. Auteur: Felice Murolo

PFS v6.11

Un système de fichiers (filesystem) pour l'Amiga. Il est compatible avec l'AmigaDOS et offre de meilleures performances sur toutes les opérations. Requiert le Kickstart 2.0 ou +. Parution shareware 1.0. Binaire seul. Auteur: Michiel Pelt



956

DDBase v3.00

Un programme de base de données simple. Ses caractéristiques sont jusqu'à 1500 enregistrements, jusqu'à 20 champs par enregistrement, la possibilité d'importer et d'exporter des

données (ASCII, Superbase), etc... Utilitaire d'installation fourni. Requiert l'OS2.x ou +. Binaire seul. Freeware. Auteur: Peter Hughes

FMsynth v3.3

Un programme pour créer des sons avec la synthèse FM. Il dispose de six opérateurs, un LFO temps réel et d'un algorithme éditable. Le son peut être joué sur le clavier de l'Amiga ou sur un clavier midi connecté à l'Amiga. Les sons peuvent être sauvés au format IFF-8SVX (sur une ou cinq octaves) ou au format raw. FMSynth dispose maintenant d'un port ARexx. Inclus 230 sons FM. Précédente version 1.1 sur Fish 895. Shareware. Auteur: Christian Stiens

SetDefMon v1.2

Un petit utilitaire pour sélectionner le moniteur par défaut pendant la WBStartup ou pour passer de l'un à l'autre à la volée. Les moniteurs utilisables par défaut sont: Pal, Ntsc, Euro36, Super72, DblNtsc et DblPal. Source C fourni. Auteur: Franz Schwarz



Fish 957

PARex v3.00

Remplace des phrases dans n'importe quel fichier. Cette version est fournie en anglais, allemand, **français** et hollandais. Précédente version 2.12 sur Fish 859. Binaire seul (mais le source est disponible). Shareware. Auteur: Chris P. Vandierendonck

VChess v2.0

Un jeu d'échecs shareware pleinement fonctionnel écrit en Oberon. Requiert l'OS2.0+ et peut aussi fonctionner sur des machines ayant peu de mémoire (512 Ko). Binaire seul. Shareware. Auteur: Stefan Salewski



Fish 958

Alert v1.1

Une petite commande pour provoquer l'affichage de textes d'alerte de votre choix. Fonctionne sur toutes les machines avec le Kickstart V33 ou +. Source fourni. Auteur: Ketil Hunn

Fed-CASE v1.0

Un environnement graphique pour concevoir des organigrammes. Le générateur de code source crée directement un code source C compilable. Le code généré peut être compilé sur d'autres systèmes. Par exemple, vous pouvez générer le code source pour un compilateur C sur un système UNIX ou PC. Version de démonstration, binaire seul. Auteurs: Christian Joosen, Ron Heijmans

TestMaker v3.12

Un générateur de tests pour les enseignants. Binaire seul (compilé en HiSoft Basic). Shareware. Auteurs: Bill Lunquist, Bob Black



Fish 959

AmigaDiary v1.13

AmigaDiary est un un agenda piloté à la souris. Binaire seul. Auteur: Andrew K. Pearson

HQMM v1.11

Hero Quest MapMaker. Générateur de cartes pour Hero Quest. Avec HQMM, vous pouvez créer votre propre mission pour le jeu de table Hero Quest. Tout cela sera imprimé dans le style identique aux missions originales de Hero Quest. Requiert l'OS2.0+. Binaire seul. Freeware. Auteur: Camiel Rouweler

IntuiMake v1.2

Un outil pour développeurs, conçu pour construire des projets complexes avec une interface graphique simple d'emploi. Aucune connaissance des procédures conventionnelles n'est nécessaire car Intuimake ne travaille pas avec les fichiers scripts et d'autres choses comme ça. Requiert l'OS2.0+. Binaire seul. Auteurs: Björn E. Trost et Dirk O. Remmelt



Fish 960

Imperial v2.0

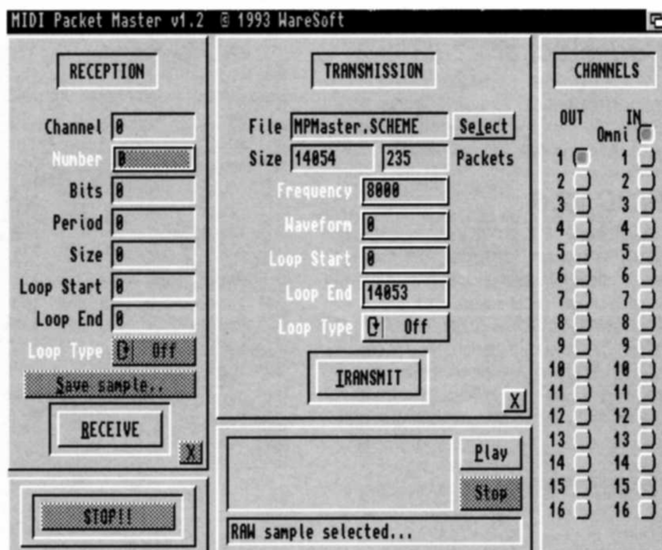
Un jeu oriental où vous devez enlever des carreaux par paires (comme Shanghai ou Taipei). Chaque jeu a sa solution et Imperial dispose d'un éditeur. Livré en version anglaise NTSC et **française** PAL. D'autres versions sont disponibles auprès de l'auteur. Binaire seul. Shareware. Auteur: Jean-Marc BOURSOT

Minesweeper

Un jeu de type champ de mines. Celui-ci gracie le joueur quand il touche la première mine. Première version. Binaire seul. Auteur: Donald Reble

PowerPlayer v4.0

Un joueur de modules musicaux. Il supporte quasiment tous les formats de modules et peut lire les modules compressés avec powerpacker et xpk. Il dispose aussi de son propre système de compression qui utilise la lh.library. Il a une interface simple d'emploi et un port ARexx. Précédente version 3.9 sur Fish 863. Binaire seul. Shareware. Auteur: Stephan Fuhrmann



Midi Packer Master Fish 961



Fish 961

FIVE-STAR v1.0

Version de démonstration d'un outil de prédiction pour cinq jeux: lotto, pools, sweep, digit (eg 4d) et horse. Cette version est fournie avec un manuel de base et est complètement fonctionnelle à l'exception de la saisie des données. Binaire seul. Auteur: Joe Taylor

MPMaster v1.2

Un programme MIDI qui permet la transmission et la réception d'échantillons via MIDI entre l'Amiga et n'importe quel device MIDI qui supporte le format standard MIDI Sample Dump (comme le synthétiseur SY85 de Yamaha). Il a une interface Workbench, peut jouer les échantillons et tous les ajustements de ceux-ci peuvent être modifiés avant la transmission. Le schéma d'un circuit est inclus pour fabriquer une petite interface MIDI. Distribué en deux langues: l'anglais et l'espagnol. Requiert le Workbench 2.04 ou +. Binaire seul. Freeware. Auteur: Antonio J. Pomar Rosselló



Fish 962

EnvTool v0.1

Un outil pour les icônes projet qui permet d'utiliser ses propres outils pour lire les fichiers de documentation, afficher les images, éditer les fichiers, etc... EnvTool enverra le fichier associé à n'importe quel outil spécifié par une variable d'environnement, ou à un outil sélectionné par défaut si la variable d'environnement n'est pas mise en place. Source C fourni. Auteur: Dan Fish

EZAsm v1.8

Combine assembleur 68000 et C. Produit du code largement optimisé. Précédente version 1.7 sur Fish 699. Exemples de sources et fichiers exécutables fournis. Binaire seul. Auteur: Joe Siebenmann

MuchMore v4.2

Un programme comme more, less, pg, etc... Celui-ci utilise son propre écran. Il peut charger des fichiers compressés avec xpk et il a une requête pour les modes d'affichage. Il est localisé: les catalogues allemand, italien, **français** et suédois sont inclus. Supporte les 'pipes'. Requiert le Kickstart 2.04 ou +. Précédente version 3.6 sur Fish 935. Source en Oberon-2 fourni. Auteurs: Fridtjof Siebert, Christian Stiens

ToolAlias

Permet de rediriger l'appel d'un programme spécifique vers un autre programme. Exemple: c/muchmore devient sys:utilities/ppmore. Ainsi vous pourrez utiliser votre afficheur de texte préféré à la place de celui prédéfini. Requiert l'OS2.0+. Source C fourni. Auteur: Martin W. Scott

Touch v1.2

Une version Amiga de l'utilitaire Unix du même nom. Touch change la date et l'heure de tous les fichiers spécifiés pour les mettre à la date et à l'heure courante. Précédente version 1.0 sur Fish 919. Domaine Public. Source fourni. Auteur: Kai Iske



Fish 963

BootPic v3.1

Bootpic vous permet d'installer presque n'importe quelle image IFF à la place de la main du Workbench (qui apparaît après un reset). Il peut aussi jouer un module MED. Requiert l'OS2.0 ou +. Précédente version 2.1b sur Fish 718. Binaire seul. Auteur: Andreas Ackermann

Codecracker v2.23
Un clone de MasterMind. La documentation est incluse dans le programme. Binaire seul. Auteur: Michael Reineke

SIOD v2.6
Un interpréteur pour le langage algorithmique Scheme, un dialecte du LISP développé à MIT. Siod est un outil idéal qui peut être utilisé pour les calculs ou inclus comme interpréteur de commande ou macro langage ou langage d'extension dans d'autres applications. Il peut fonctionner avec très peu de mémoire (fonctionne sur un Amiga 500 non étendu). Source et exemples inclus. Basé sur le code original de Paradigm Inc. Précédente version 2.4 sur Fish 525. Auteur: Scaglione Ermanno

Split! v1.0
Un fractionneur de fichier rapide. Fractionne un gros fichier en plusieurs petits fichiers dont la taille est définissable par l'utilisateur. S'utilise sous CLI. Binaire seul. Auteur: Dan Fraser



964

Angie v3.6
ANother Great Intuition Enhancer. Une commodité qui offre environ 100 actions Intuition que vous pouvez assigner à de multiples touches de fonctions (hotkeys). Les commandes DOS et les saisies de données peuvent également être assignées à des touches de fonctions. Angie dispose d'une interface Intuition et est complètement localisée. Les catalogues et les documentations en allemand et en anglais sont inclus. Précédente version 1.6 sur Fish 938. Binaire seul. Giftware. Auteur: Franz Schwarz

NewDate v1.20
Une alternative à la commande AmigaDOS 'Date'. En plus des options usuelles, NewDate permet l'entrée dans votre propre format. NewDate supporte 18 formats de date: anglais, allemand, **français**, hollandais, italien, espagnol, portugais, danois, finlandais, suédois, norvégien, islandais, polonais, hongrois, tchèque, roumain, turc et indonésien. Précédente version 1.10 sur Fish 859. Binaire seul. Freeware. Auteur: Chris Vandierendonck

RIVer v2.30
RIVer vous permet de rajouter la version d'un programme (une librairie par exemple) en tant que commentaire ou de la mettre dans une table où chaque champ de l'ID est clairement affiché. Précédente version 2.00 sur Fish 787. Binaire seul. Freeware. Auteur: Chris Vandierendonck



Icon Trace Fish 967

Stocks v3.02a
Version de démonstration d'un programme d'analyse des stocks capable de produire des graphiques, etc... Il inclut une aide en ligne au format AmigaGuide. Requiert l'OS2.0+. Binaire seul. Auteur: James Philippou, Bug-Free Development



965

CDPlay v2.01
Un petit joueur de CD conçu pour le CDx Software de Xetec. Il est plus petit, mais offre plus de fonctions que le joueur livré avec les programmes de Xetec. Binaire seul. Auteur: Nic Wilson

UChess v2.69
Une version plus puissante de GnuChess version 4. UChess a besoin au minimum d'un MC68020, de l'OS2.04 et de 4 Mo de RAM. Une version spéciale 'L' pour 68040 nécessite 10 Mo de RAM minimum. Multitâche, il détecte et supporte le mode AGA 640x480x256 couleurs. Le source de cette version se trouve sur la Fish 966. Auteur: FSF. Porté sur Amiga par Roger Uzun



966

CDTV-Player v2.31
Un utilitaire pour les personnes qui aiment faire jouer les CD audios en multitâche avec le Workbench. Un programme de KARAOKE est inclus. Dispose d'un port ARexx pour une utilisation avec d'autres programmes. Fonctionne avec tous les CDTV, Amiga CD 32 et tous les CD-ROM qui émulent le cdtv.device ou le cd.device. Précédente version 2.05 sur Fish 894. Freeware. Binaire seul. Auteur: Daniel Amor

FHSpread v2.01
Un tableur qui utilise les caractéristiques de votre écran. Peut fonctionner sur tous les Amiga avec au moins 1Mo. Précédente version 1.71 sur Fish 887. Binaire seul. Auteur: Frank Hartog

UChessSrc
Archive Lha de tous les sources de UChess version 2.69 de la Fish 965. Auteur: FSF. Porté sur Amiga par Roger Uzun



967

IconTrace v2.02
IconTrace est un programme qui vous permet de contrôler l'activité de l'icon.library quand vous lancez un programme depuis le Workbench. Cela vous permet éventuellement de déboguer les spécifications du ToolTypes en regardant si le programme les trouve correctement. Requiert le KickStart 2.0 ou +. Binaire seul. Auteur: Peter Stuer

MUI usr v1.4
MUI est un système orienté objet pour créer et entretenir les interfaces graphiques. C'est la première partie qui contient le système utilisateur. Le paquetage de support pour les développeurs (partie 2/2) se trouve sur la Fish 968. Shareware. Auteur: Stefan Stuntz



968

DiskInfo v2.00
Un programme similaire à la commande AmigaDOS 'info' mais qui donne plus d'informations sur le disque (volume) et/ou sur le device dans lequel le disque est inséré. Précédente version 1.00 sur Fish 783. Binaire seul. Freeware. Auteur: Chris P. Vandierendonck

JustLook
Une collection de routines pour contrôler la souris et le clavier à travers la génération des 'Input Events'. Il inclut des programmes exemples et le source en C et assembleur. Auteur: Kamran Karimi

MUI dev
C'est la deuxième partie du programme qui contient le paquetage de support développeurs. Le système utilisateur se trouve sur la Fish 967. Shareware. Auteur: Stefan Stuntz

PowerSnap v2.2
Un utilitaire qui vous permet d'utiliser la souris pour marquer des textes n'importe où sur l'écran, de les découper et de les recopier, comme par exemple dans une autre fenêtre CLI. C'est une commodité qui fonctionne sous AmigaDOS 2.0. Précédente version 2.1b sur Fish 781. Binaire seul. Auteur: Nico Francois



ACE v2.0
Ace est un compilateur Amiga Basic freeware qui fonctionne conjointement avec A68K et Blink pour produire des exécutables. Il a été écrit en ACE. Binaire seul. Auteur: David Benn

DOSTrace v2.13
Un clone de SnoopDOS avec plus de fonctions. Vous pouvez voir quels fichiers vos programmes utilisent, s'ils trouvent tous les fichiers dont ils ont besoin, où ils les cherchent et d'autres activités de ce genre. Requiert le KickStart 2.04 ou +. Binaire seul. Auteur: Peter Stuer

LazyBench v1.14
LazyBench permet de retrouver facilement un fichier parmi les nombreux tiroirs d'un disque dur. Requiert l'AmigaDOS 2.xx ou +. Il dispose d'une interface utilisateur complète et chaque gadget dispose d'un équivalent clavier. Précédente version 1.12 sur Fish 894. Binaire seul. Auteur: Werther 'Mircko' Pirani

SysInfo v3.24
Une nouvelle version de ce programme qui donne des informations intéressantes sur la configuration de votre Amiga. Il inclut une comparaison de vitesse avec d'autres configurations, l'affichage de la version du système, les caractéristiques des processeurs, les adresses mémoire, les caches, etc... Précédente version 3.18 sur Fish 860. Binaire seul. Auteur: Nic Wilson



970

ADM v1.20
Une base de données spécialement conçue pour stocker les

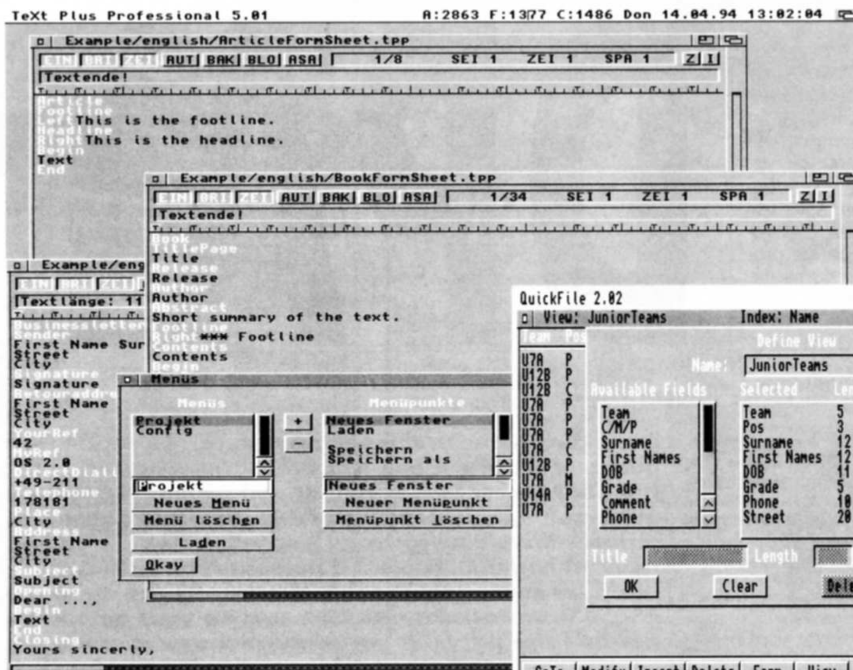
adresses. Elle supporte les commodités, les écrans publics, elle dispose d'un port ARexx, et est complètement contrôlable depuis le clavier. Tout est configurable (imprimantes, étiquettes, etc...). Elle peut aussi composer un numéro de téléphone grâce au modem et a une aide en ligne. Requiert l'AmigaDOS 2.04 ou +. Précédente version 1.01 sur Fish 847. Version allemande seulement. Shareware. Binaire seul. Auteur: Jan Geissler

NoNTSC

Convertit les écrans NTSC en écrans PAL. Si un écran NTSC (200 pixels) est détecté, il le convertit en un écran PAL (256 pixels). Auteur: Thorsten Stocksmeier

UUCode v36.6

Des programmes uuencode et uudecode optimisés. Conçus pour être fiables et rapides. Inclut aussi des versions pour le 68030. Source fourni. Auteur: Ralph Seichter



TextPlusPro Fish 973

Quick File Fish 972



Fish 971

DiskInfo v2.00

Un programme similaire à la commande AmigaDOS 'info' mais qui donne plus d'informations sur le disque (volume) et/ou sur le device dans lequel le disque est inséré. Précédente version 1.00 sur Fish 783. Binaire seul. Freeware. Auteur: Chris P. Vandierendonck

QDisk v2.01

Un programme pour Workbench 2.x ou + qui affiche l'espace utilisé par les volumes AmigaDOS. QDisk vous alerte si l'espace occupé devient trop élevé. Précédente version 1.1 sur Fish 903. Freeware. Binaire seul. Auteur: Norman Baccari

Yak v1.57

Yet Another Kommodity propose une sunmouse qui ne s'active que lorsque la souris s'arrête. On peut faire défiler les différents écrans avec la souris ; il y a un économiseur d'écran. L'interface Gadtools est présente. Il est complètement localisé pour l'anglais et les catalogues danois, **français**, allemand, italien et suédois sont inclus. Documentations en anglais, **français**, italien, allemand fournies. Il inclut un script 'Installer' et le source C. Précédente version 1.52 sur Fish 912. Auteurs: Gael Marziou & Martin W. Scott



Fish 972

Icons

Un lot d'icônes 4 couleurs pour le Workbench. Auteur: Magnus Enarsson

IntelInside

Une icône 'IntelInside' pour remplacer la poubelle de votre Workbench...

MoreIcons

Un lot d'icônes en 8 couleurs pour le Workbench. Auteur: Dan Elgaard

QuickFile v2.02

Une base de données qui combine accès aléatoires et buffering pour minimiser les accès disques. Supporte jusqu'à 250 caractères par champ et 250 champs par enregistrement, les datas de type date, l'importation et l'exportation de fichiers ASCII, un nombre illimité de vues pour chaque fichier, etc... Il est maintenant possible d'imprimer des étiquettes sur plusieurs colonnes. Fonctionne sur WB 1.3 ou +. Peut se lancer avec seulement 512 Ko de RAM. Précédente version 1.3.3 sur Fish 919. Shareware. Binaire seul. Auteur: Alan Wigginton

RCON v1.4

Un remplaçant amélioré pour le CON:-Handler de l'Amiga-OS 2.x et 3.x. Il a beaucoup de nouvelles caractéristiques, un meilleur défilement, des fonctions copy/paste améliorées, etc... Version de démonstration d'une production Shareware. Précédente version 1.0 sur Fish 930. Binaire seul. Auteur: Gerhard Radatz



Fish 973

TextPlus v5.01

Un traitement de texte 'TeX'. Il dispose d'un port ARexx avec 122 commandes et est compatible avec le Workbench 2.0 et 3.0. Il est localisé: les catalogues anglais et allemand sont inclus. Il supporte le clipboard, l'Appwindow, l'AppIcon et 11 nouvelles commandes ARexx. Précédente version 4.10 sur Fish 845 et 846. Shareware. Binaire seul. Auteur: Martin Steppler



Fish 974

DDLI

The Duniho and Duniho Life Pattern Indicator (DDLI) est un programme qui vous pose des questions pour déterminer ensuite votre style de vie. Il est obtenu d'après 60 mesures psychologiques... Auteur: Fergus Duniho

KingCON v1.1

Un 'console-handler' (shell) qui remplace les devices standard 'CON:' et 'RAW:'. Il est 100% compatible et ajoute beaucoup de caractéristiques TRES utiles. Une version optimisée pour MC68020 est fournie. Précédente version 1.0 sur Fish 937. Requiert l'OS2.x. Binaire seul. Auteur: David Larsson

MathPlot v2.20

Un programme pour tracer des fonctions mathématiques. Dispose d'une interface Workbench 2.0 et d'un port ARexx. Nécessite la mtool.library qui est fournie. Précédente version 2.07 sur Fish 916. C'est une version de démonstration. Requiert un fichier clef pour accéder à toutes les fonctions. Shareware. Source disponible auprès de l'auteur: Rüdiger Dreier



Fish 975

CLIExchange

Un remplacement CLI de 592 octets de la commande standard CBM Exchange. La seule différence est que Exchange a une interface utilisateur graphique. Requiert le système 2.04. Source C fourni. Auteur: Gaël Marziou

DieserZug v1.2a

Un petit jeu de type "Worms" qui s'ouvre dans une fenêtre du Workbench. Le but est de guider un serpent qui s'allonge en avalant la nourriture sur le terrain et d'éviter que le serpent ne se morde la queue. Il y a trois vitesses de jeux, une table des meilleurs scores, une fonction pause et une touche d'aide. Binaire seul. Auteur: Juha Vehviläinen

ITF

Interpréteur Infocom pour les jeux Infocom v1 à v5. Ce programme requiert l'AmigaDOS2 ou + et est capable d'importer des fichiers PC en passant par CrossDOS ou similaire. Requiert l'OS 2.0+. Binaire seul. Auteur: InfoTaskForce. Porté sur Amiga par David Kinder

PCal

Crée un joli calendrier Postscript. Par défaut, PCal imprime simplement un calendrier vide. Mais il est possible de le compléter afin de créer un calendrier personnalisé. Auteurs: Patrick Wood, Joe Brownlee, Andy Fyfe, et al

Les disquettes de la collection Fred Fish nous ont été gracieusement fournies par Someware, 27 rue Gabriel Péri, 59186 ANOR, tél 27 59 60 00, fax 27 59 62 57

Les descriptifs, que vous venez de lire, ont été traduits par Free Distribution Software (FDS) puis retravaillés par l'équipe d'AmigaNews. FDS, 82 rue de Sailly, BP 134, 59453 Lys Lez Lannoy cedex, tél 20 02 06 63, fax 20 82 17 99, 3615 FDS

Vous êtes un auteur de programmes DP francophones et vous souhaitez que vos créations soient diffusées dans la collection DPAT.

Rien de plus simple, envoyez vos programmes au journal avec vos coordonnées. Tous les langages de programmation sont bienvenus) du moment que les programmes et leur documentation sont en français.

DPAT

La collection DPAF Domaine Public Amiga Francisé contient des programmes étrangers (en anglais ou autres) accompagnés de leurs documentations entièrement traduites en français et éventuellement d'une version du programme traduit en français. Si vous avez réalisé une traduction d'un DP, n'hésitez pas à nous la faire parvenir au journal afin que vous puissiez l'inclure dans la collection DPAF.

DPAT 57

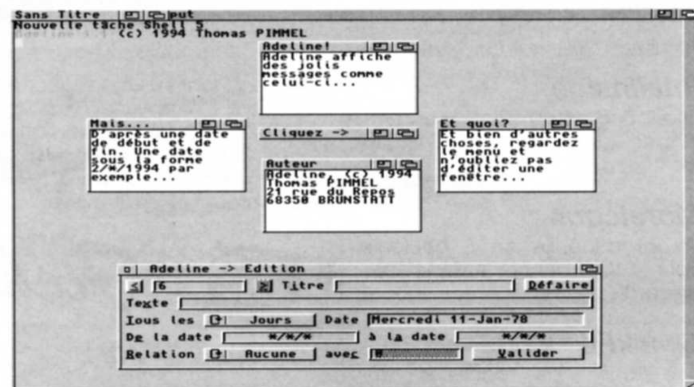


Tous ces programmes sont une production Ringard'

Deux disquettes ce mois-ci, dont le retour de Ringard', qui nous gratifie d'une très belle production. J'en profite pour lancer leur appel: ils recherchent des programmeurs, musiciens, graphistes qui souhaiteraient diffuser leurs oeuvres sous leur label. Ils sont ambitieux et néanmoins plein d'humour, alors n'hésitez pas à les contacter: Thomas Pimmel, 21 rue du Repos, 68350 Brunstatt, France. Que cela ne vous empêche pas de faire parvenir vos productions au journal...

Adeline v1.1

Des Post-it virtuels qui s'affichent en fonction d'une date d'apparition et d'expiration. Adeline gère les affichages périodiques (anniversaires, dentiste, etc...), les liens logiques entre les notes (ET, OU, etc...), l'icônification des fenêtres, etc... Non compatible 1.3. Auteur: Thomas Pimmel



Adeline v1.1 (DPAT 57)

Avail et Zeromem

Deux utilitaires pour la mémoire. Avail remplace Avail de l'Amiga-OS mais rajoute l'affichage du fractionnement de la mémoire (nombre de chunks). Zeromem vide la mémoire non utilisée, ce qui peut être pratique avant de lancer certains programmes dont les ziziques sont si entraînantes que vous ne pourriez vous empêcher de les ripper... Auteur: Brice Allenbrand

DSPP v2.02

565 proverbes en français (plus quelques Cthulhiens...), des classiques, des nouveaux, des douteux, tout l'esprit Ringard'. DSPP se charge de l'affichage aléatoire de ces proverbes, le programme IDX permet la composition de vos propres proverbes. Mise à part celui que j'ai eu du mal à ne pas censurer, tous les autres sont sympas. J'vous en livre un p'tit: "Si les PC avaient des manivelles, les cons auraient des ampoules...". Non compatible 1.3. Auteur: Thomas Pimmel

EcoDisk v1.17

C'est une commodité, dans le genre DiskMaster. C'est donc, comme vous vous en seriez douté, un gestionnaire de fichiers. Conçu pour être lâché en tâche de fond depuis la startup, il revient au premier plan sur la simple pression d'une touche. Ne disposant pas de son propre afficheur d'image, (ce n'est pas forcément un défaut...) il s'accommodera parfaitement d'une cohabitation avec Viewtek par exemple (comme ça au hasard.). En revanche, il est fourni avec quatres 'players' de modules ainsi que Sound qui est un programme que je décrirai plus loin histoire de ménager le suspens. Ceci dit, il possède 19 commandes internes, rien ne vous empêchant de rajouter boutons et menus à votre convenance, bien entendu avec l'écran et les couleurs de votre choix. Ce programme est un Shareware 60 FF (une carte postale, ou une boite en alu recyclable pour les fauchés) sont demandés par son auteur. Compatible 2.0 et plus... Auteur: Thomas Pimmel

FracPro v1.52

Un générateur de fractales Mandelbrot avec une interface GadTools, en version 68000 et FPU. Faites un détour vers le rendu "folklorique" qui est surprenant, en effet il est rare de voir des images "neuves" et pourtant... Ajoutons encore la vitesse de rendu sous 68040, la sauvegarde en 16 millions de couleurs, et vous obtenez un programme idéal pour générer une image destinée au bump-mapping, ou simplement pour se faire plaisir. Les images ne sont visualisables qu'en 24 BIT (procurez vous Viewtek...). Non compatible 1.3. Auteur: Brice Allenbrand

Imperial v2.62

Mise à jour de la version se trouvant sur la DPAT 49, le jeu en version complète, avec musiques (superbes et très efficaces), possibilité de charger vos modules préférés, localisation, etc... C'est la version normalement réservée aux personnes enregistrées, si c'est pas de la promo ça... Non compatible 1.3. Shareware, 60 FF demandés. Auteur: Jean-Marc Boursot

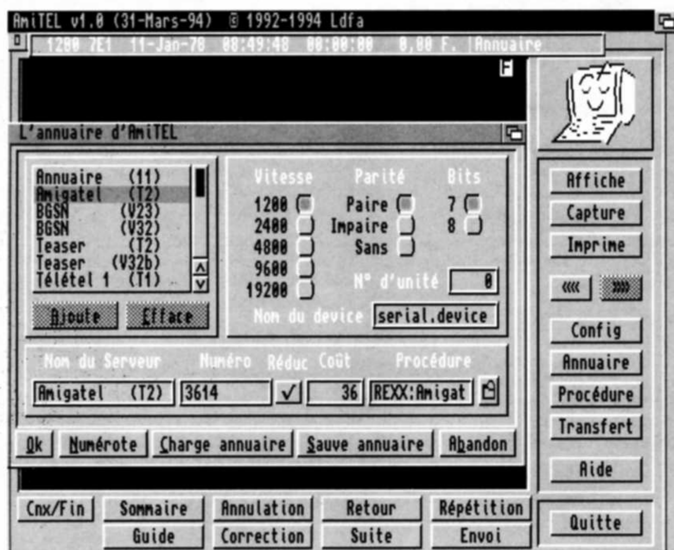
MTT v1.0

Ce petit utilitaire va diviser par quatre le nombre de lettres reçues chaque mois par Amiga News :-)... En effet, il teste si la valeur de Transfert Max dans HDToolBox est correcte (Disque Dur IDE). Il écrit simplement un gros fichier sur le disque et le relie. En cas d'erreur, il affiche l'offset du fichier où elle s'est produite, et donne une solution pour y remédier. Le source ASM est fourni. Non compatible 1.3. Auteur: Thomas Pimmel

Shining v1.12

Donne l'heure du lever et du coucher du soleil, en fonction de la longitude et de la latitude de votre région et en tenant compte des heures d'été et d'hiver. Il vous indique aussi le nombre de minutes gagnées depuis la veille. Non compatible système 1.3, de plus l'horloge interne doit être à l'heure... Si vous l'utilisez, envoyez une carte à son auteur. Mais où est ce bon vieux Jack ? (Note à la rédaction, ceci est une allusion cinématogra-

EcoDisk v1.7 (DPAT 57)



AmiTel v1.0 (DPAT 57)

phique...:-)). Auteur: Brice Allenbrand

SOUND! v1.12

Joue vos sons IFF ou RAW, compressés ou non en 'direct from disk' , un complément idéal d'EcoDisk ou d'une application multimédia. S'il ne joue pas (pour l'instant) les sons stéréo, il passe en revanche vos sons mono sur deux voies (sans effet désagréable d'écho). Le source ASM est fourni et est bien sûr librement modifiable (si si). Auteur: Thomas Pimmel

DPAT 58



Amiga Design

Peut-être devrait on dire Amiga Stylique pour mister All Good?. Une image en ham8 au demeurant assez sympa faite sous Imagine, l'auteur reste disponible dans la région toulousaine.... Auteur: Smugl

Amitel v1.00

Emulateur de minitel M1b, mise à jour de la version se trouvant sur la DPAT 46. Il est aussi bien et même mieux que le précédent (étonnant, non ?). Beaucoup d'améliorations depuis la dernière version, dont la correction de petits bugs, la création d'un port ARexx (AMITEL_REXX et des commandes WAIT, SEND, DELAY, DIAL, HANGUP, CAPTURE, SENDFILE et TIMEOUT), modification de la couleur de fond de la fenêtre d'émulation... C'est donc une véritable nouvelle version de plus en plus indispensable. Non compatible 1.3. Attention ce programme est désormais un Shareware, l'utiliser implique le versement de 50 FF (voir 100 FF, pour recevoir régulièrement les autres versions) à son auteur et cela à titre d'encouragement. Auteur: Pascal Grange

Planning v1.1

Mise à jour de la version se trouvant sur la DPAT 39. Un utilitaire vous permettant d'imprimer vos emplois du temps ou autres plannings. Six types d'emploi du temps, un calendrier mensuel ou annuel sont aux rendez-vous. Ce programme à été écrit en AmigaBasic, puis compilé. Il est compatible 1.3 (et ne tourne pas sur mon 1200, m'enfin pour ce genre de chose, mon 1200 n'est pas une référence...). Autrement, c'est un Shareware, 50 FF sont demandés... Auteur: François Crevola

Red v1.2

Un éditeur ASCII, très sympa, écrit en Assembleur. Il n'est pas trop gros, il serait juste appréciable de pouvoir l'ouvrir plein écran lorsque l'on est en haute résolution entrelacée. Hormis cela, il dispose de toute les bonnes fonctions d'un éditeur. C'est un "à vot'e bon coeur m'sieur dames". Auteur: Raymond NGUYEN THANH

WBSwitch

Un p'tit util' bien pratique et qui sent bon le cassoulet toulousain. Il vous permet, lors du boot, de choisir entre deux répertoires WBStartup... Si vous êtes léger du coté de la RAM, et que vous n'appréciez pas du tout mais alors pas du tout de déconnecter toutes vos 'commodities' pour lancer ADPro, ceci est pour vous. Auteur: Philippe Rivaillon

Associations

Rubrique Gratuite - Associations, envoyez vos adresses et prix (jusqu'à 50 mots) avec copie de vos statuts *(associations à but non lucratif seulement).*

ADMI
ADMI propose le premier CD du domaine public français pour Amiga et CD32. Ce CD contient plus de 600 Mo de DPs organisés (classés type CAM), directement utilisable, provenant des BBS et FTP, dans leur dernières versions (VC 6.33, PT 3.15...) Pour toutes informations: ADMI 21 rue de la gare 91560 Crosne ou 69.48.80.18 (ap. 18h demander Arnaud) ou sur 3615 Amigatel bal: apocalypse.

AEIC
L'AEIC est une banque de données sonores et graphiques. Nous ne diffusons pas de Fish et Cam, uniquement les utilitaires incontournables du DP. Envoyez-nous vos productions de qualité. Réponse garantie si enveloppe timbrée. Catalogue contre 10 FF en timbre ou chèque à: AEIC, 6 place de Béthune, 59800 LILLE. Tél. 20.15.88.73

AFIV
Pourquoi acheter des logiciels sans les voir? Vous pouvez venir nous voir pour être conseillé sur les logiciels. Catalogue papier (Domaine Public et tarif des formations) sur demande. Renseignement: Association Formation Informatique Vidéo, 2 passage du Petit parc, 06000 Nice. Tel: 93.92.15.00 Fax: 93.13.90.95

AMIGA DESIGNER
Crée et diffuse productions domaine public Electronique. Collection AD#: des montages électroniques spécialement conçus pour être utilisés avec votre Amiga. Demande de catalogue + tarifs (joindre timbre 2F80) à: Amiga Designers, 2 rue de Dauphiné, 69003 Lyon. Tél: 72.36.34.94

AMIGA MANIA
Propose logiciels DP (100% compatible Amiga 1200/ 4000): collection Fish, CAM, DPAT, CG Fonts, Amos DP, Cours d'ASM, TSWF, Salade...Catalogue disponible sur simple envoi d'une disquette vierge (+ enveloppe auto adressée + timbre 4F40). AMIGA MANIA, 80 Av. de la Lanterne, 06200 Nice

ART ET IMAGE DP
Ne cherchez plus! Tout sur le graphisme 2D, 3D, fractales, ray tracing, utilitaires, images, objets, animations, textures, démos etc... Catalogue des nouveautés contre 2 timbres. Art et Images DP - 41 cité la Molle, 13130 Berre.

ATTILA
Distribue toute une gamme de produits Amiga (Shareware et Freeware). Avec un catalogue lourdement rempli, nous vous proposons donc des démos, graphisme musique, utilitaire, sample, mégadémo, sans oublier les éternelles collection FISH, CAM, DPAT, radio amateur, amos etc... Catalogue sur 2 disques contre 20FF. ATTILA BP 192 63805 COURNON CEDEX

BELIER PRODUCTION
Propose ses propres réalisations, avec notamment le magazine sur disquette en français DomPub & Co, et Amitel la seule messagerie sur disquette, contre 10F ou une disquette vierge et une enveloppe timbrée. Bélier Production, 18 rue Fénelon, 24200 Sarlat, Tel: 53.59.34.70

BUGSS
Réalise des traduction de DP à la demande, propose une collection des meilleurs outils du DP, de la 3D avec les TSiWF, les toutes dernières CAM (direct Canada) & Fish, les dernières nouveautés, contact direct, soutien aux auteurs, bref Le Club Amiga de la région Bordelaise. Pour contacter le BUGSS: 25b rue du prof. Lande 33380 Biganos 56.82.70.01 ou 56.85.50.77

CFP
Reprise de l'activité DP de l'association CFP de Clamart. CFP diffuse sa collection de logiciels DP sur AMIGA. L'achat d'une disquette (donnant droit à un abonnement gratuit de 4 mois à DPOC O.COQUET, 10, rue du Gros ORME 91290 la NORVILLE

CLUB AMIGA MONTREAL
Approvisionnement à la source. Vous pouvez vous procurer directement les disquettes CAM dès leur parution. La collection entière est disponible. Le prix est de 2.50$ la disquette incluant les frais de poste. Commande minimale 6 disquettes. Règlement par mandat-poste internationnal ou carte VISA (nom, numéro, date d'expiration) à: Editions le Grand Moulin, 5495, rue Aubert; Trois-Rivières-Ouest (Québec); CANADA G8Y 5G8 Fax 819.371.1767

COMMODEXPLORER/ CORSAIRE PRODUCTION
Diffuse et produit DP sur Amiga (Freeware & Shareware) catalogue sur disquette contre 10FF en chèque, timbres ou enveloppe timbrée avec disquette vierge. Recherche animations, musiques, graphismes et court-métrage vidéo pour projet vidéographique et télévision locale. Contactez-nous. Réponse assurée. "COMMODEXPLORER CORSAIRE PRODUCTION" A6, La Rocade 91160 LONG JUMEAU, ou par téléphone au: 16(1) 69-092-336 de 17h à 19h.

DOM'PUBS DIFFUSION
Collecte et diffuse Démos, Utilitaires, Jeux et Amiga Fish. Catalogue contre timbre à 4 Frs. DOM'PUB DIFFUSION, 10 rue du Vergeron, 38430 MOIRANS

FANATIK
Fanatik est une association loi 1901, travaillant sur Amiga. Pour en savoir plus, écrivez-nous à Fanatik 117 rue Lambrecht, 59500 Douai France.

FREENEWS
FREENEWS vous propose plus de 3600 DP sur Amiga. Tous les classiques: FredFish, CAM, AmosDP, radio-amateur,... Mais aussi des démos, slideshows, musiques, zinedisk,... Demandez notre catalogue sur 2 disquettes contre 20F (en chèque ou mandat). FreeNews 12 allée des Pampres Cidex 326, 38640 CLAIX. Tél: 76.70.42.78

FREE WORLD DP
Distribue et produit des disquettes DP sur Amiga et PC Compatible.Nous possédons la collection complète DPAT. Nos tarifs sont toujours aussi exceptionnels! En plus nous proposons un catalogue gratuit Amiga/PC contre timbre à 4F40. Recherchons également de bonnes créations... FREE WORLD, BP 201, 54202 TOUL CEDEX

GCCL - MICRO - BELGIQUE
Initiations, formations et ateliers de groupe multi - domaine, DP (CAM-FISH...), labo technique, bibliothèque, prêt/ location des équipements... en Hainault. Siège central et section de Vellereille 064/ 33.79.46 (Tf/ Fax), section de Manage 064/ 45.83.18, section de Mons 065/ 34.89.27

IMPACT MULTIMEDIA
Réalise tous travaux d'infographie, Vidéo, Vidéo Pro, Musique, Son, Borne Interactive... Digitalisation de Photo pour CV ou document Amiga/ PC IFF, GIF, PCX, BMP et en 24 bit. Formation chez le particulier ou en groupe 2D/ 3D par personnel diplomé. HOT-LINE bientôt disponible pour adhérent 100/ an. Impact Multimédia 1 bis boulevvard ST-ANTOINE 13380 Plan de Cuques. Tel. en attente d'installation, FAX: 91.07.32.84

INFOVISION
L'association est spécialisée dans le traitement de l'image numérique grâce à la numérisation CD-photo. Mais elle propose également la collection Fish à partir du n°200. Elle dispose également d'un serveur minitel ouvert 24h sur 24 au 16.88.63.85.58 (avec téléchargement gratuit!). Infovision, 6 bd du 2e rgt de dragons, 67500 Haguenau.

INTERCEPTOR
INTERCEPTOR diffuse logiciels du Domaine Public, ainsi que toutes les dernières CAM, Fish, DPAT, etc... Catalogue sur deux disquettes contre 15 F (remboursable au premier achat) à: Interceptor, 13 Avenue Jean Jaures, 73000 Chambéry. Minitel 79.62.96.48 + connexion/fin.

LOAD'N'ENJOY
Musiques, mégadémos, démos de jeux, journaux sur disque. Envoyer 7.50F pour catalogue. BP 10, 08000 Villers-Semeuse.

ORION DIFFUSION
Découvrez le plus convivial des catalogues DP contenant plus de 500 disks répertoriés dans une véritable base de données! Une multitude d'options telles que le tri par codes, par auteurs, par logiciels; multi-recherche, impression, hypertexte... Accédez automatiquement à un descriptif détaillé des CAM, Fishs, Amos DPL, TSWIFS, Megadémos, Music-Disks, SlidesShow, JukeBox story... Catalogue Constellation "La bible du Chercheur de DP" sur 2 disks disponibles contre 20FF. Orion Diffusion, BP 299, 61008 Alençon Cedex.

PIXEL ART
Vous propose de digitaliser vos documents au format IFF ou autres (JPEG, GIF, à préciser) ou de les transférer sur bande VHS SECAM. Pour cela, envoyer vos sources à Pixel Art, 37 rue Manet 37300 Joué-Les-Tours.(tarifs digits: 15F (disquette + transport + 1 digitalisation), + 5Frs par digitalisation supplémentaire; délais: 1 semaine)). Nous pouvons apporter notre aide à vos projets informatiques et vidéo: expositions, coding party dans la régions Tourangelle.

R.A.C Rennes Amiga Club
Nous diffusons du DP (Collections Fish, CAM, 17 Bit Software, mais aussi Images, Modules, Demos...). L'adhésion au R.A.C est de 50F par mois et donne accés à tous les DP. Rennes et sa région uniquement (pour le moment). R.A.C 17 rue Emile Bernard 35700 Rennes 99.63.67.12

SIC association
Réalise toutes prestations et organise formation continue. Amiga: numérisation image et son, dessin 2d/3D, transfert fichier PC, Animation, incrustation, genlock, multimédia. Vidéo: prise de vue et son, montage, copie, transcodage, transfert de film 8/S8/16 mm en vidéo. Toulouse 61 99 66 27. Son Image Communication.

TROC MICRO
Collecte et diffuse logiciels DP: FredFish, CAM, Assasins Games, Amos DP, Jeux, Démo, Modules... Catalogue des nouveautés contre une enveloppe timbrée à votre adresse. Contactez Troc Micro 319 Chemin de Pavin 33140 Cadaujac.

L'AUTRE VISION DE L'AMIGA & CD32

N°4

AMIGA CONCEPT

AMIGA CONCEPT

MENSUEL - N° 4 - MAI 1994 - 30 Frs

LES TESTS

HEIMDALL II, K240 ...

FABULEUX

BENEATH A STEEL SKY, le jeu de l'année !

SCOOP

Stéphane TAPIE et Olivier BROCHERIOU testent VROOM.

Et sans oublier un reportage sur le Cébit, Imaginord et un dossier complet sur les tableurs.

N°4 AMIGA CONCEPT

DOODY + une surprise très SEXY...
Un jeu d'arcade très influencé par Mario.

DeathBringer in Space
Un shoot-em-up tout simple mais diaboliquement prenant.

CRAZY SUE 2
Un des meilleurs jeux de plateformes du DP.

Icon - Editor
Pour fabriquer des icônes de toutes tailles à partir d'images IFF.

Set ChipRev
(pour A1200 et A4000) : Désactive à volonté le mode AGA à partir du Workbench.

DISQUETTE INCLUSE

QUAND CiS ANNONCE CALIGARI 24 A 1590 FRANCS ! C'EST 3 DIMENSIONS POUR LE PRIX DE 2.

AVEC CALIGARI 24, L'ANIMATION 3D EST À LA PORTÉE DE VOTRE AMIGA



Quand vous aurez foulé le monde 3D de Caligari24, vous ne pourrez plus jamais rebrousser chemin. Quoi de plus excitant que de créer directement en perspective et en temps réel, sans contraintes ni repères géométriques compliqués. Caligari24 bénéficie des dernières possibilités 3D : déformations point par point en perspective, animation hiérarchique, textures, transparences, ombrages Gouraud et Phong, 4 niveaux de lissage d'image, un nombre illimité de sources lumineuses, animation par trajectoires spline, prévisualisation temps réel.... Qui plus est, Caligari24 n'est pas un monde clos. Il est compatible avec Sculpt 4D, Imagine, DXF (AutoCAD) et VideoScape. Enfin, Caligari24 fait de très belles images, affichables par l'Amiga et la majeure partie de ses périphériques graphiques : DCTV, cartes 24 bits, genlocks... Il fonctionne sur tous les Amiga équipés de 2 Mo de RAM (disque dur et 68030 conseillés). Et, pour simplifier encore votre choix, nous lui avons fait un prix sans concurrence.



Distribué en France par
Réseau revendeurs CiS (liste sur simple appel au 57 891 140)
Fnac (coordonnées de la Fnac la plus proche de vous au 57 891 140)
Distribué en Belgique et Luxembourg par
E.I.S 31, rue du Prof. MAHAIM 4000 LIEGE - COINTE Tel / Fax : 41 52 71 95

Les produits Caligari Corporation sont édités en version française et supportés par CiS

14, Avenue HERTZ, Europarc,
33600 PESSAC, France
Tél : +33 57 891 140
Fax : +33 56 362 846

